

5  
Super Concours  
+ de 700 cadeaux

100% CONSOLES, 100% JEUX, 100% PUR

# CONSOLES

## 1997, L'ANNEE 64?

YOSHI'S ISLAND 2, ZELDA, STARFOX  
LES DERNIÈRES SORTIES US:  
MK TRILOGY, KILLER INSTINCT GOLD  
+ 15 JEUX INÉDITS

### TOBAL N°1 LA BASTON SELON TORIYAMA

**CADEAU!**  
**X-FILES**

2 CARTES COLLECTOR  
DES 2<sup>E</sup> ET 3<sup>E</sup> SAISONS

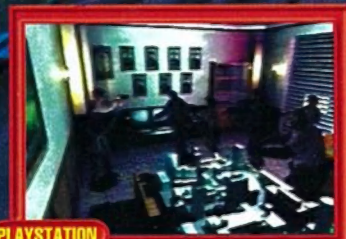
**TOMB  
RAIDER**  
LA SOLUCE  
COMPLÈTE

**DOSSIER SPÉCIAL RPG:**  
**LES GRANDS  
JEUX DE RÔLES  
MADE IN JAPAN**



N64

ZELDA



PLAYSTATION

RESIDENT EVIL 2



SNIN

DONKEY KONG 3

T 6745 - 61 - 33,00 F





# Motek



## Océans Distribution

### Pour Noël "Grosse Baston" sur les Prix !!!

#### SONY PlayStation



## Wipe'out 2097

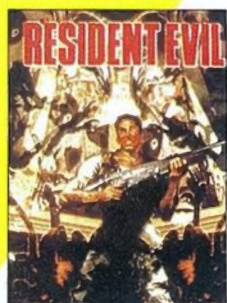
### FORMULA 1



**329<sup>F</sup>**  
Formula 1



**319<sup>F</sup>**  
Wipe'out 2097



**339<sup>F</sup>**  
Resident Evil



Tekken 2

**339<sup>F</sup>**

**319<sup>F</sup>**  
Tomb Raider



**339<sup>F</sup>**  
Dark Stalkers



CONSOLE



**1480<sup>F</sup>** PLAYSTATION + 1 MANETTE

ACCESSOIRES PLAYSTATION

FIFA 97

**319<sup>F</sup>**



**159<sup>F</sup>** Manette

VOLANT + PÉDALIER **479**  
MEMORY CARD 8 Mo **279**  
MEMORY CARD 1 Mo **139**  
CÂBLE PERITEL **109**



**339<sup>F</sup>**  
Crash Bandicoot



AUTRES JEUX PLAYSTATION

ADIDAS POWER SOCCER	<b>339</b>
ALIEN TRILOGY	<b>339</b>
BURNING ROAD	<b>339</b>
BUST-A-MOVE 2	<b>289</b>
CASPER	<b>339</b>
COMPLETE DAVIS CUP	<b>329</b>
DIE HARD TRILOGY	<b>339</b>
DRAGON BALL Z 1	<b>299</b>
FADE TO BLACK	<b>339</b>
FIFA 97	<b>319</b>
FINAL DOOM	<b>299</b>
MORTAL COMBAT 3	<b>289</b>
NBA JAM EXTREME	<b>339</b>
NFL 97	<b>339</b>
TOTAL NBA 97	<b>339</b>
TRACK & FIELD	<b>339</b>
TUNNEL B1	<b>339</b>
RACING SKIES	<b>329</b>
RIDGE RACER REVOLUTION	<b>339</b>
SAMPRAS EXTREME	<b>319</b>
SIM CITY 2000	<b>329</b>
SOVIET STRIKE	<b>329</b>

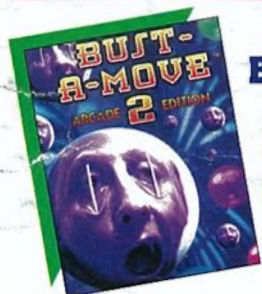
Tous nos prix s'entendent ttc en VPC. Ils sont modifiables sans préavis, sous réserve d'erreurs typographiques et dans la limite des stocks disponibles



Passez votre commande par :  
**Tél. : 01 42 21 16 45**  
 ou par Fax au : 01 42 21 05 89



**SEGA Toujours plus Fort que Toi !**



**Bust-A-Move 2**

**289<sup>F</sup>**



**339<sup>F</sup>**

**Daytona USA Championship Circuit Edition**



**329<sup>F</sup>**

**Fighting Vipers**

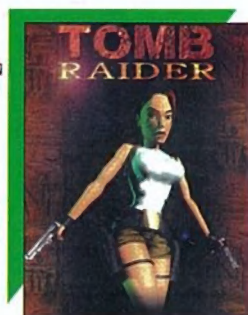


**329<sup>F</sup>**

**Soccer 97**

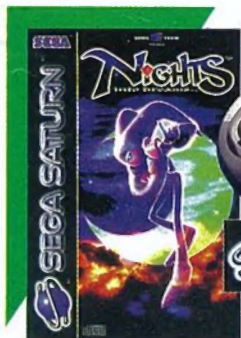
**319<sup>F</sup>**

**Tomb Raider**



**Virtua Cop 2 + Pistolet**

**399<sup>F</sup>**



**Night + Pad**

**399<sup>F</sup>**

**Doom**

**299<sup>F</sup>**



**AUTRES JEUX SATURN**

ALIEN TRILOGY	<b>339</b>
DAYTONA USA 1	<b>299</b>
DRAGON BALL Z LA LÉGENDE	<b>339</b>
NFL 97	<b>329</b>
NIGHT WARRIORS	<b>339</b>
WIP EOUT 2097	<b>319</b>
WORLD SERIES BASEBALL 2	<b>339</b>

**ACCESSOIRES SATURN**



**Manette 139<sup>F</sup>**

BACK-UP MEMORY	<b>299</b>
ADAPTATEUR 6 JOUEURS	<b>239</b>

**CONSOLE**

**1450<sup>F</sup>**

**SEGA SATURN**

**CONSOLE SEGA SATURN + 1 MANETTE**



**BON DE COMMANDE**

A retourner à : Océans Distribution 18, rue de la Grande Truanderie - 75001 Paris

Désignation des produits	Prix unitaire	Nom : .....
		Prénom : .....
		Adresse : .....
		Code Postal : .....
		Ville : .....
		Tél. : .....
		Signature (+ celle des parents pour les mineurs)

☐ Carte bancaire N° :    ☐ Mandat Poste    ☐ Chèque  
 Expire Fin    Nom/Prénom du porteur de la carte :  
 Expire Fin    Nom/Prénom du porteur de la carte :

Scissors icon Bon à découper



## 8 TROMBINO

La réponse à la question: le Père Noël est-il une ordure?

## 10 JAPON

Les nouveautés du Japon et tous les jeux du salon N64.

## 52 USA

Killer Instinct Gold et Mortal Kombat Trilogy sur N64: le meilleur comme le pire, en direct des States.

## 58 ANIMÉ+

Un tour d'horizon des sorties manga et vidéo du mois.

## 64 NEWS

Bizness, jeux vidéo, jeux de cartes, de rôles... tout sur tout.

## 74 DOSSIER ACCESSOIRES

Bien choisir ses manettes et autres accessoires pour sa console. Voyons si c'est facile de ne pas se tromper...

## 80 PREVIEWS

Rage Racer (PS; le nouveau Ridge Racer), Bug Too (Saturn; le retour des insectes), ou Sonic 3D (Saturn)... L'année 97 s'annonce excellente.

## 91 DOSSIER SPECIAL RPG

Les meilleurs jeux de rôles japonais passés au crible. Le guide du parfait petit aventurier.

## 110 TESTS

Tobal n°1 (PS) enfin en version officielle, le nouveau Donkey Kong sur SNIN, Mr. Bones sur Saturn (un jeu "des os pilant")...

## 140 SPEEDY

La souris aime-t-elle la dinde au fromage?

## 142 TIPS

Pour une fois que Switch nous offre quelque chose!

## 148 SOLUCE

Marc s'est surpassé et vous propose la solution complète de Tomb Raider (PS et Sat.)

## 164 KILLER

Vous (les lecteurs) lui avez écrit par milliers. Il (Ze) vous répond.

## 166 COURRIER

Un matin, Switch dit à Bomboy: "T'as pas un Twix et 10 balles?". Bomboy lui répondit: "O.K., t'as de la monnaie sur 20 francs?"

## LES TESTS LES PLUS "TASTY"

AYRTON SENNA KART DUEL (Playstation)	126
EARTHWORM JIM 2 (Playstation/Saturn)	114
HYPER FINAL MATCH TENNIS (Saturn)	135
MR. BONES (Saturn)	118
NBA LIVE '97 (Playstation)	124
NINJA MASTER'S (Neo Geo)	128
PERFECT WEAPON (Playstation)	120
RE LOADED (Playstation)	116
SAMURAI SHODOWN 3 (Saturn)	122
STEEL HARBINGER (Playstation)	127
SUPER DONKEY KONG COUNTRY 3 (Super Nintendo)	112
TILT (Saturn)	134
TOBAL N°1 (Playstation)	110
VICTORY BOXING (Playstation)	132
VIRTUAL ON (Saturn)	130

Merci mille fois aux boutiques ADGG, CAPTAIN GAMES, ESPACE 3, ESPACE VIDEO, GAME PARTNER, GAME STATION, LB DIFFUSION, MICROMANIA, POWER GAMES, SAMOURAI, SATELLITE, SCORE GAMES, VIDEO STORY. Et puis aussi à METATOOLS pour ses logiciels de création graphique (Kai's Power Goo, Bryce 2 et KPT 3). Et c'est pas fini: merci tout pareil aux éditeurs FRACTAL DESIGN et MACROMEDIA. Vraiment. Ah là là, qu'est-ce qu'on deviendrait sans vous?

COUVERTURE: TOBAL N°1 © SQUARESOFT 1996

P.34

0123

P.62

Bastard en version française. Enfin!

P.91

Les meilleurs jeux de rôles décortiqués.





Toutes les nouveautés de la Nintendo 64. Immanquable!

P.110

Tobal n°1 est le premier jeu vidéo signé Toriyama. Les connaisseurs apprécieront.



P.148



La solution complète de Tomb Raider. 100% pure!

P.74

Bien choisir son accessoire, c'est important! Le jugement impitoyable de la rédaction.



## DES LOTS Z'À GOGO!

Pour cette nouvelle année qui commence, Consoles+ vous gâte et vous propose de gagner des centaines de cadeaux en participant à des tas de concours. Tu as un téléphone? tant mieux! En page 137, Consoles+ va te faire gagner 200 mangas, 50 agendas X-Files et 50 CD de la bande originale du film Mortal Kombat. Et si tu n'as pas encore de télévision ou de camescope, rends-toi en page 77, un concours Hyper Final Match Tennis t'attend. Si tu préfères le cinéma, nous te proposons d'empocher 200 places pour l'avant-première de "La Cité des anges", la suite de "The Crow". Rendez-vous en page 165. Tu as un magnétoscope? Alors file vite en page 133 et tente de remporter un an de cassettes vidéo. Kaze! Enfin, en page 163, l'héroïne de Tomb Raider va te faire gagner des Playstation et de nombreux jeux. Assez parlé, au boulot maintenant!

## EDITO



Je ne sais pas ce que vous en pensez, mais moi, je trouve cette période de fêtes particulièrement éprouvante. S'il n'y avait que les excès de bouffe, ça irait encore, mais en plus je me fais une orgie de jeux. Faut dire que les hits déboulent en masse et que je ne sais vraiment plus où donner du pad... c'est l'enfer! Il faut que je m'accroche pour terminer Tomb Raider, Exhumed et Crash Bandicoot, avant de passer à Soviet Strike et Die Hard et encore bien d'autres. Tu le crois ça? Et dire que, au printemps, on se retrouve régulièrement en panne de bons jeux, bien que la sortie de la Nintendo 64 en mars risque de changer la donne l'année prochaine. Enfin, puisque je suis parti pour vous raconter ma vie (après tout, si ça vous en touche une sans vous faire bouger l'autre vous pouvez toujours tourner la page!), je dois vous dire que j'ai complètement craqué pour Vandal Hearts. C'est un wargame/RPG de Konami que vous trouverez en compagnie d'autres jeux de rôles japonais dans le dossier que nous leur consacrons dans ce numéro. Génial! Pour respecter les traditions, je vais vous quitter en vous souhaitant une bonne année. Qu'est-ce qu'on pourrait faire de nouveau l'année prochaine?... et si on jouait beaucoup pour changer?!

Alain Huyghues-Lacour



**HORAIRES :**  
Lundi - Samedi  
10 H à 19 H 30  
Non stop !  
Appeler nous pour  
les disponibilités  
au  
01 46 34 24 16



**PLAYSTATION PAL**  
Avec 1 Cd Démo  
une Manette  
+ 200 Frs de bons  
d'achats : 1490 Frs

Service Apres Vente  
Reparation & Modification  
de vos consoles  
Devis gratuit sur demande

**Pose Adaptateur Universel**  
sur Playstation  
Pose Immediate  
**GARANTIE 1 Mois**  
349 Frs



**SATURN PAL**  
Avec 1 Cd Démo  
une Manette + Mémoire  
de sauvegarde intégré  
+ 200 Frs de bons  
d'achats : 1490 Frs



**PLAYSTATION**  
**UNIVERSELLE**  
+ 200 Frs de bons  
d'achats : 1800 Frs  
Garantie 1 Mois\*

# Le Réseau EPROM



## NEUF & OCCASION ECHANGE & RACHAT



**NEW**

**Virtua Cop 2**  
399 Frs  
VCop 2 et Gun  
499 Frs

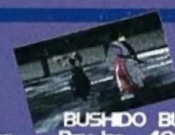


**HIT**

**Die Hard**  
PSX & SATURN  
369 Frs



**MACROSS**  
Sat Jap : 399 Frs



**BUSHIDO BLADE**  
Psx Jap : 499 Frs



**Les Chevaliers de Baphomet**  
Psx Pal : 369 Frs



**HIT**

**Virtual On**  
399 Frs



**NEW**

**Pistolet**  
PSX & SATURN  
299 Frs



**NEW**

**The King Of Fighter 96**  
Sat Jap : 499 Frs  
Vers le 20 Decembre



**Psx Jap**  
499 Frs  
**PSX Pal**  
369 Frs



**HIT**

**SATURN & PSX**  
369 Frs



**HIT**

**CRASHBANDICOOT**  
PAL ou US 369 Frs



**RAGE  
RACER**  
449 Frs



**NEW**

**Destruction Derby 2**  
369 Frs

VOUS POUVEZ VOUS AUSSI NOUS REJOINDRE : TEL : 01 43 26 56 75

**PARIS**

**EPROM**

7 Rue Gay Lussac, 75005 Paris  
TEL : 01 46 34 24 16 FAX : 0146 34 09 00

**LAGNY**

**WARRIOR GAMES**

124 Rue Saint Denis, 77400 Lagny  
TEL : 01 60 07 31 98 FAX : 01 48 65 22 30

**MARSEILLE**

**AXE LOISIR**

25 Boulevard Salvador, 13006 Marseille  
TEL : 04 91 55 61 58 FAX : 04 91 55 61 59

**MONTPELLIER**

**TOP GAMES**

1 Rue Saint Come, 34000 Montpellier  
TEL : 04 67 52 97 05 FAX : 04 67 60 52 62

**GRENOBLE**

**POLYHEDRON**

11 Bis Cours Berriat, 38000 Grenoble  
TEL : 04 76 43 27 93 FAX : 04 76 87 27 43

**ST-ETIENNE**

**CYBERSPACE (veyret)**

13 Rue De La République, 42000 St Etienne  
TEL: 04 77 38 43 45 FAX : 04 77 38 43 45

**LORIENT**

**GAMES STATION**

48 Rue de Liège, 56100 Lorient  
TEL : 02 97 64 40 77 FAX : 02 97 21 89 28

**NANCY**

**CYBERSOFT**

48 Rue Henri Poincaré, 54000 Nancy  
TEL : 03 83 37 82 72 FAX : 03 83 37 67 89

**ST-LOUIS**

**OBJECTIF GAMES**

10 Av du Général de Gaule, 68300 St Louis  
TEL : 03 89 67 08 37 FAX : 03 89 67 08 37

**ROUEN**

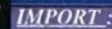
**WARP ZONE**

13 Rue Des Augustins, 76000 Rouen  
TEL : 02 35 89 02 78 FAX : 02 35 98 04 37






☎ 01 46 34 24 16




Console Jap NTSC 220 V + 1 Jeu	1890 F
BATSUGUNN	399 F
DRAGON FORCE (U.S.)	399 F
ENEMY ZERO (4CDs)	449 F
FATAL FURY REAL BOUT	499 F
FUNKY FANTASY	399 F
KING OF FIGHTERS 96	499 F
KING OF FIGHTERS 96 (sans cartouche)	399 F
SAMOURAI SHODOWN III	499 F
SAMOURAI SHODOWN III (sans cart.)	399 F
SAKURA WARS	449 F
PUZZLE BOBBLE 2X	329 F
DAYTONA USA II	399 F
RIGLORD SAGA 2	399 F
LUNAR SILVER STAR	449 F
AFTERBURNER 2	299 F
LANGRISSER 3	449 F
MASTER OF MONSTER	449 F
MACROSS	449 F
SHINING THE HOLY ARK	399 F
DOKIOUSEY IF II (X)	449 F
CHRISTMAS NIGHTS (Nights 2)	249 F
BUG 2	399 F
SHIN MEGAMI TENSEI DX	449 F
SONIC EXTREME	399 F
STREET FIGHTER ZERO 2	399 F
SONIC 3D BLAST	399 F
THUNDER FORCE 4 & ARC	349 F
DIE HARD TRILOGY	399 F
WORLD HEROES PERFCT	299 F
OGRE BATTLE	399 F
SEXY PARODIUS	399 F
PUZZLE FIGHTER II X	399 F
HYPER DUEL	399 F
SENGOKU BLADE	399 F
VIRTUA COP II + Pistolet	499 F
VIRTUA COP II	399 F
VIRTUAL ON	399 F
VIRTUA FIGHTER II	299 F
VIRTUA FIGHTER KIDS	299 F
SEGA RALLY	399 F



 <b><u>ACCESSOIRES:</u></b>			
CABLE RGB PERITEL	149 F	CABLE S-VHS	249 F
CABLE CINCH	69 F	CABLE LINK	Tél.
TRANSFO 110/220 V.	199 F	COBRA-GUN	299 F
ADAPTATEUR UNIV.	149 F	VOLANT	399 F
VIRTUA STICK	299 F	QUINTUPLEUR SEGA	249 F
QUINT. BOMBERMAN	329 F	PAD	99 F
PAD SEGA PAL	169 F	PAD SEGA JAP	199 F
PAD BOMBERMAN	249 F	MEMORY CARD SEGA	329 F
CARTE VID MPEG PAL	1190 F	CARTE VID MPEG JAP	1190 F
JOYSTICK Virtual On	Tél.		



 <b><u>ACCESSOIRES:</u></b>			
CABLE RGB PERITEL	149 F	CABLE S-VHS	249 F
CABLE CINCH	69 F	CABLE LINK	Tél.
TRANSFO 110/220 V.	199 F	COBRA-GUN	299 F
ADAPTATEUR UNIV.	149 F	VOLANT	399 F
VIRTUA STICK	299 F	QUINTUPLEUR SEGA	249 F
QUINT. BOMBERMAN	329 F	PAD	99 F
PAD SEGA PAL	169 F	PAD SEGA JAP	199 F
PAD BOMBERMAN	249 F	MEMORY CARD SEGA	329 F
CARTE VID MPEG PAL	1190 F	CARTE VID MPEG JAP	1190 F
JOYSTICK Virtual On	Tél.		




Nom :	Références	Standard	Quantité	Prix
Prénom :				
Adresse :			Frais de Port	+ 30 Frs
			TOTAL	
Code Postal :	Mode de règlement : _____			
Ville :	CB : / _ / _ / _ / _ / _ / _ / _ / _ / _ / _ / _ / _ / _ / _ / _ / Exp fin / _ / _ / _ /			
Tel :	Chèque *ci joint : /_/_/ Contre Remboursement ( + 43 F ) /_/_/ Mandat /_/_/			
	PORT : collissimo : + 0F Chrono : + 10F (Console et objet lourd +80F ou +100F)			

tout les dessins et marques citées sont déposées par leur propriétaires respectifs. Illustrations non contractuelles. Prix révisable sans préavis, sous réserve d'erreurs typographiques et dans la limite des stocks disponibles. Nous ne pourrions en aucun cas être responsables des retards de sorties. Toutes les bottaines sont indépendantes. Les prix peuvent varier suivant les agences. EPROM. Le réseau EPROM sont les enseignes de la société EPROM. S.A.R.L. - BOIS PARIS B. 907 812 410




**A**vec la nouvelle année qui arrive, Consoles+ vous propose une grande enquête exclusive: "Le père Noël est-il une ordure?". Pour la plupart d'entre vous, la réponse est non, mais pour d'autres, le Père Noël est bel et bien un escroc et un vendu. Bref, un écornifleur. Pour preuve, les documents suivants: il s'agit d'une commande de cadeaux que deux grands enfants ont fait parvenir au Père Noël... Mais voyez vous-même.

Alors que tous les enfants du monde ont déjà envoyé leur lettre au Père Noël, seuls Spy, affairé à engloutir quelques bières, et Switch, comme d'habitude occupé à taxer quelques francs et autres bombes à ses confrères de la rédaction, n'ont toujours pas envoyé la leur. Switch, très malin, tente de passer un fax au Père Noël.

  
Cher Père Noël,  
C'est grave chanmaille, mais j'ai oublié de vous envoyer ma liste de cadeaux pour Noël. Comme j'ai grave entendu beaucoup parlé de vous, je me demandais si tu pouvais pas m'envoyer les cadeaux suivants: "Blanche Neige" en version colombienne, des barrettes mémoire jamaïcaines "Jah quality", un ou deux savons afghans, un peu de poudre à récurer les naseaux, quelques pailles Mac Donald's (elles sont bien larges), de la colle à rustine pour ma chambre à air, un ou deux Mars et 100 francs en pièces de 10.  
Merci, t'es grave sympa.

Switch.  
PS: Au fait, ton costume rouge, il est grave chanmaille. T'assures, man.

Comme à son habitude, Switch est tout à fait stupéfiant! Spy a, quant à lui, commandé au Père Noël quelques tonneaux de Kro afin de satisfaire ses pépées hivernales. Encore plus malin que son petit camarade, il tente de lui faire parvenir sa liste de cadeaux dans une vieille canette de Kro

  
Père Noël adoré,  
Je sais que ce n'est pas bien, mais, depuis que je vous écris, je ne vous ai jamais remercié de tous les présents que vous m'avez envoyés. Merci donc. J'aimerais profiter de ce Noël 1996 pour vous commander quelques cadeaux bien spéciaux. Je sais que vous êtes très occupé pendant cette période et que votre traineau est déjà bien lourd, mais serait-il possible de rajouter douze tonneaux de Kro aux trente-sept que je vous ai déjà commandés. Je viens de me rendre compte que ma réserve est pratiquement à sec et que ce ne sont pas les cent trente-cinq fûts qu'il me reste à la cave qui suffiront à étancher ma soif pour ce début d'année 97. Je compte sur toi pour me livrer les tonneaux à minuit pile, car j'attends du monde à la maison.  
Sympa vieux, à mardi soir. Spy.

PS: Au fait, si tu as le temps, monte prendre une mousse. Je ferai couler un bain pour abreuver tes rennes.

# Le Père Noël est-il



100 PLACES A GAGNER IMMEDIATEMENT

DE CINÉ À GAGNER IMMEDIATEMENT

4011 1315 >

A CONSOMMER DE PREFERENCE AVANT LE



Kro

Trois Siècles d'Amour de la Bière

à servir très frais - Alc. 4,7 % vol

50cl



A consoles+, nous avons poussé notre enquête un peu plus loin et sommes allés interviewer Josianne Noël lors de la "Cérémonie annuelle des femmes de Père Noël d'avant Noël". Nous l'avons surprise, un verre de champagne à la main, vêtue d'une superbe veste verte en poils de sapin scandinave. Quelle belle femme.

Voici ce que le Père Noël a répondu à nos deux amis. La publication de cette lettre aura nécessité de longues tractations avec certains membres du gouvernement. Plusieurs personnes sont mortes pour obtenir ces informations, les autres se sont fait torturer. Le document officiel est reproduit ici pour la première et dernière fois.



Bureau du Père Noël  
1, rue Börnsträt  
SC7 4 V7 Scändinaviä

Bönnätufäire, le 24 décembre.

Mes chers petits enfants,

J'ai bien reçu dans les temps votre courrier qui me touche beaucoup. Cette année, comme toujours, je ferai de mon mieux pour satisfaire tous vos désirs. Cependant, à la différence des Noëls précédents, je vous demanderai de bien vouloir participer aux frais (en envoyant un chèque en blanc, mais signé s'il vous plaît, à l'ordre de Roger Noël). En effet, DHL a augmenté ses tarifs depuis l'an passé, et la paille de rennes est hors de prix en ce moment. Avec la grève des routiers, de la RATP et de Air France, les voyages sont de plus en plus pénibles et coûteux. Il me sera donc impossible de vous livrer vos cadeaux avant de 14 février prochain, désolé.

En cas de réclamation, adressez-vous à madame Noël, Josianne Noël, qui se chargera de vous répondre personnellement. Elle est très jolie mais n'est guère aimable et a un sale caractère. Je la supporte difficilement depuis de longues années maintenant. J'ai bien tenté de la renvoyer à quelques papas, mais ils me l'ont retournée dans les trois jours. Depuis quelques semaines, elle ne vit plus avec moi. Et c'est tant mieux.

Bonnes fêtes et bonne année, Roger Noël.



**CONSOLES+:** Josianne, bonsoir. Pouvez-vous nous en dire un peu plus sur votre présence ici?

**JOSIANNE NOËL:** Bonsoir. Chaque année avant Noël, les femmes de Père Noël ainsi que quelques amis du show-biz nous réunissons pour élire la femme de l'année. Elle doit obligatoirement obéir à quelques critères très sévères: 1/ Être femme de Père Noël depuis plus de dix ans, 2/ Avoir moins de trente ans, 3/ S'habiller en manteaux en poils de sapin scandinave, 4/ Être actionnaire Wonderbra, 5/ Vous faites quoi, ce soir?

**C+:** Dites moi, n'est-ce pas trop pour une femme aussi charmante que vous? Surtout que vous avez des problèmes avec votre mari, Roger...

**JN:** Non, j'assume, je suis une femme libérée. J'ai quitté Roger Noël il y a quelques semaines maintenant, j'en avais assez. Il me faisait faire la vaisselle tous les jours, éplucher les pommes de terre avec les dents ou encore laver ses caleçons à la main. Mais il y a pire: c'est moi qui devais livrer les cadeaux cette année pendant que Monsieur se dorait la pilule sur les plages de Tahiti.

**C+:** Merci, Josianne, et bonne chance pour la cérémonie de ce soir. On se voit après la remise des prix, je connais un superbe restaurant italien au coin de la rue.

Le témoignage de Josianne Noël est capital et risque de peser très lourd contre Roger. On comprend mieux maintenant la détresse de cette femme et nous sommes de tout cœur avec elle. Maintenant, c'est certain, le Père Noël Roger est vraiment une sale ordure, surtout depuis que je vis avec Josianne. J'en suis très content, elle fait la vaisselle tous les jours, épluche les pommes de terre avec les dents et lave mes caleçons à la main. Quelle femme! Spy et Switch sont à mes côtés. L'un pour réclamer à Roger ses tonneaux de bière, l'autre pour me taxer de 10 balles et un Twix.

Si, vous aussi, vous désirez adhérer à notre parti (ce n'est pas sale), envoyez vos chèques en blancs à Consoles+, Roger Noël est une enflure, 150, rue Gallieni, 92514 Boulogne-Billancourt.

# Une OrDURe?



JAPON

# Je m'appelle Kyoko.

Au Japon, la cyberculture se développe, et le pays se prépare à vivre une révolution dans ce domaine. A la manière du célèbre animé "Macross Plus", une jeune fille virtuelle s'apprête à débarquer sur tous les écrans...



**D**ée de la folie d'une maison de production, Holi Pro, notre jeune fille de silicone, Kyoko Date, est ce qu'on appelle couramment au Japon une "idole", c'est-à-dire un individu (homme ou femme) adulé par le plus grand public, davantage pour ses qualités esthétiques que pour ses talents artistiques. Une idole est en général une "création" de telle ou telle maison de production, comme il en existe une tonne au Japon. Etre attirant physiquement et montrer quelques aptitudes artistiques (chant, danse, cinéma, télé...) sont les deux conditions sine qua non pour qui veut devenir une idole. Beaucoup de jeunes essayent de percer et les rares qui y

parviennent doivent le plus souvent laisser tomber le collège ou le lycée pour se consacrer à leur "métier". Cette industrie est devenue très importante au Japon, à tel point que des centres de recrutement et des écoles ont été créées, drainant plusieurs centaines de millions de francs annuellement.

## Un passé, une famille, une maison...

Kyoko Date, nom de code DK-96 (Digital Kids 96), n'a pas tous ces inconvénients, n'ayant pas coûté un yen en apprentissage, puisqu'elle est née au cœur d'un ensemble de 4 stations Silicon Graphic branchées en parallèle. Si Holi Pro a commandité



Les mouvements de Kyoko Date sont si criants de vérité que l'on a du mal à croire qu'elle est virtuelle.

Des grandes de la mode ont dessiné ses vêtements. La folie du détail qui tue!





# et je n'existe pas...



le projet et en assure la gestion et le management, c'est une société du nom de VSL qui a pris en charge la partie technique. Kyoko aura pour rôle d'entrer dans la vie quotidienne des Japonais en apparaissant dans les lieux publics comme les aéroports, les salles de jeu, les Karaokés, voire même les administrations. Et, bien sûr, d'être invitée à la télévision. Le pari est osé: personne ne s'était encore aventuré dans un tel projet, en tout cas jamais à une telle échelle. Holi Pro a poussé les choses très loin: l'idole a un passé, une famille, une maison (réalisée en 3D, bien sûr). La maison de production a donc réalisé une fiche détaillée de Kyoko avec un souci du détail hallucinant (elle a même un groupe sanguin...).

Nike a réalisé les chaussures de Kyoko et pense les sortir pour de vrai si l'engouement pour l'idole virtuelle est au rendez-vous.

Jamais on avait atteint une telle beauté graphique dans la reproduction d'un corps humain sur ordinateur.

De nombreuses sociétés ont répondu à l'appel de Holi Pro pour soutenir Kyoko Date. Ainsi, des entreprises de la mode ont réalisé leur collection virtuelle pour habiller l'idole. Même Nike, le géant international des articles de sport, s'est investi en lui dessinant des chaussures de sport spéciales.

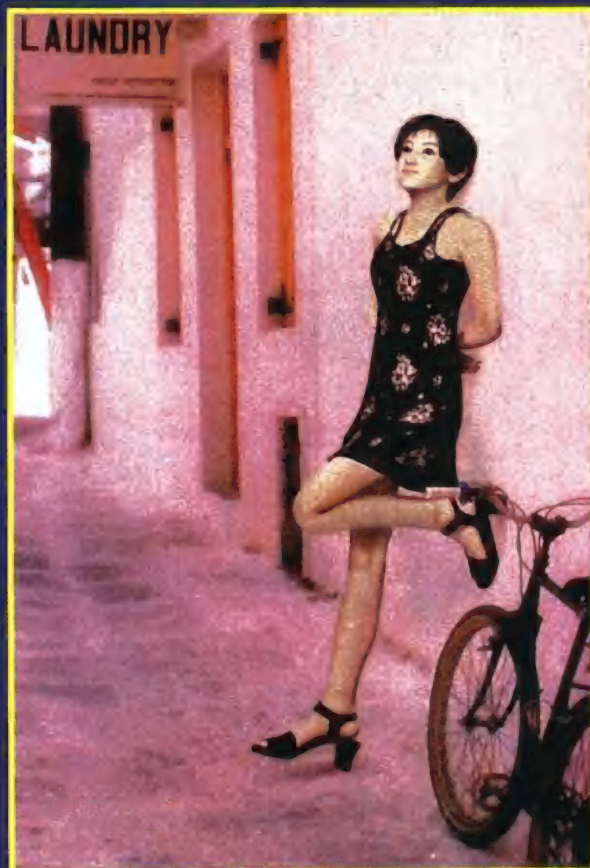
## En attendant une voix de synthèse...

Pour le moment, Kyoko prépare son premier single. Ce dernier devrait sortir le 24 novembre (le titre est encore tenu secret afin de faire monter le suspense). Le clip vidéo est déjà prêt. La jeune fille s'apprête du reste à donner ses premières interviews en

direct à la télévision. Elle a d'ailleurs avoué à son écran d'ordinateur qu'elle était morte de trac! Ses mouvements sont encore réalisés à l'aide de la Motion Capture, mais les ingénieurs sont en train d'enregistrer un maximum de données sur le dynamisme du corps humain pour donner à moyen terme une totale "liberté" de mouvements à la jeune fille. De même pour la voix. Les essais réalisés en voix synthétiques n'ont pas été concluants et Holi Pro a préféré, pour le moment s'en tenir à une voix humaine. Mais pourvoir l'idole d'une voix propre est toujours à l'ordre du jour. On peut imaginer que dans deux ans, Kyoko sera indépendante et donnera libre cours à sa fantaisie. La fiction de "Macross Plus" est rattrapée par la réalité, et il arrivera un jour, peut-être, où les gens s'enflammeront pour des vedettes en images de synthèse.

## KYOKO DATE, UNE BIOGRAPHIE VIRTUELLE

**Nom:** Kyoko Date, DK-96  
**Née le:** vendredi 23/10/79, à Gaijin Mori, Japon  
**Age:** 16 ans  
**Statut:** lycéenne au lycée Meron Mori à Tokyo  
**Taille:** 1,63 m  
**Poids:** 43 kg  
**Groupe:** A  
**Famille:** père (40 ans), mère (41 ans), une sœur (15 ans)  
**Goûts:** chewing-gum et chocolat  
**Couleurs préférées:** blanc et noir





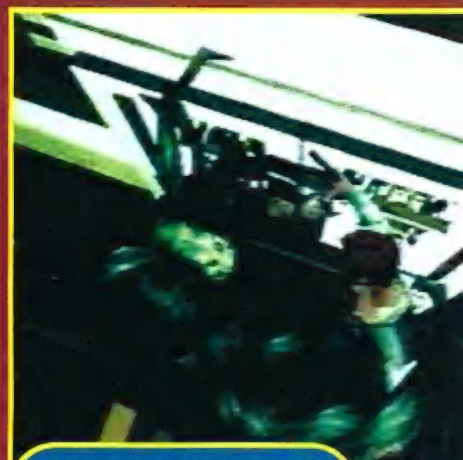
## JAPON

## Bio Hazard 2

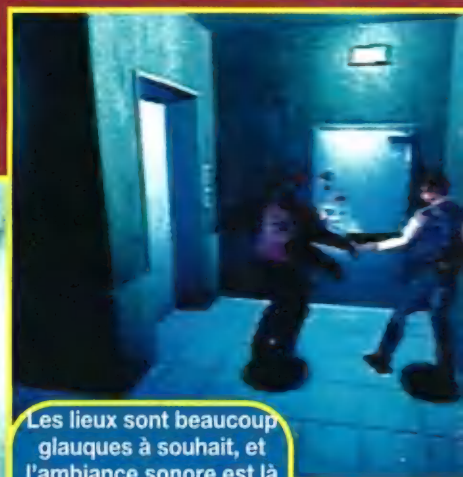
**Vous venez enfin de recouvrer le sommeil? Vous avez peur que les monstres de Bio Hazard (Resident Evil) n'envahissent de nouveau votre chambre? Vous seriez très fort votre Teddy Bear chaque soir?... Manque de bol, les cauchemars sont de retour!**

**D**eux mois se sont écoulés depuis les terribles événements de Raccoon. Vous vous souvenez avec effroi de ces monstres (mais aussi de la tonne de chips et de Coca que vous avez engloutie, scotché devant votre écran). Il semble hélas que votre mission n'ait pas mis fin à ce cauchemar. On est sans nouvelle de la ville de Raccoon. Les rares témoins rapportent que d'immenses créatures arpenteraient la ville en s'en prenant à tout être vivant. Et si tout recommençait? Le commando STAR est une nouvelle fois envoyé sur les lieux afin de mettre un terme

définitif à cette véritable peste des temps modernes. Capcom nous prépare donc une suite. Logique, vu le succès monumental du jeu. Le principe de base ne change pas puisque vous circulez toujours dans un environnement en fausse 3D (plan 2D) avec des personnages en 3D polygonale. Le but du jeu ainsi que ses mécanismes sont identiques au premier épisode. Alors, bête suite? Pas vraiment. Si le jeu en lui-même varie peu, c'est au niveau du game-play que l'évolution est importante. En effet, le nombre d'ennemis présent à l'écran a été fortement revu à la hausse.



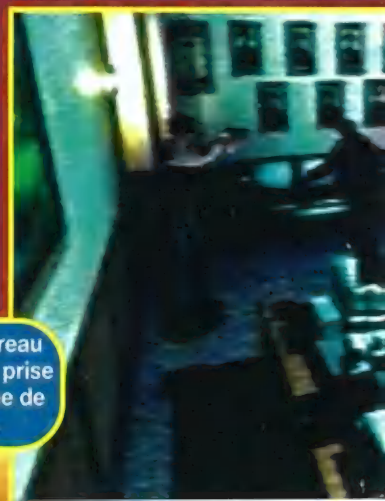
Plus vous progresserez, plus vos ennemis évolueront en puissance et en intelligence.



Les lieux sont beaucoup plus glauques à souhait, et l'ambiance sonore est là pour renforcer leur aspect sinistre.



L'heure du repas a sonné, mais pas le vôtre...



La salle du bureau vous mettra au prise avec une flopée de monstres.

PLAYSTATION

● Capcom/N.C.



Ainsi, il n'est pas rare de voir une demi-douzaine de monstres se précipiter sur vous en même temps!

La difficulté a été augmentée pour pallier la relative facilité du premier épisode. Les angles de caméra ont encore été réétudiés pour offrir une meilleure vue de l'action.

Ensuite, les énigmes sont bien plus nombreuses et difficiles à résoudre, et on aura peut-être droit à des mini-jeux! La partie gore a été accentuée sans que Sony ne puisse s'y opposer, vu le succès du jeu!

Votre arsenal aussi a évolué, et vous disposez d'armes automatiques, et, par conséquent, vous sèmerez la mort et la désolation d'un nombre incroyable de façons différentes!

Répondant aux souhaits des joueurs, Capcom a aussi intégré un grand nombre de bonus pour renforcer l'intérêt du jeu. Il y aura donc des armes cachées ainsi que des tenues secrètes pour votre personnage, comme dans le premier volet. Le scénario nous promet bien des surprises, et on en saura un peu plus du mystérieux projet qui a donné naissance à cette terrifiante armée de morts-vivants.

Bio Hazard 2 va débarquer en force dès 97. Si le second volet arrive sur Playstation, un volet totalement original voit aussi le jour sur Saturn, sorte de Bio Hazard 3, et le jeu sévira aussi sur PC CD-Rom!

Capcom tient le bon bout et n'est pas près de le lâcher. On ne s'en plaindra pas.



Un comité d'accueil pour votre retour. En voilà une bonne surprise!



Pas besoin d'appeler la police, elle ne vous serait pas d'une grande utilité: elle-même a été zombifiée.



Votre rapidité sera primordiale pour vous tirer de certaines situations.

Votre arsenal devient bien plus conséquent, mais il faudra surveiller vos munitions.



Le gore! Rien que le gore? Non, car le scénario et les énigmes sont aussi là.





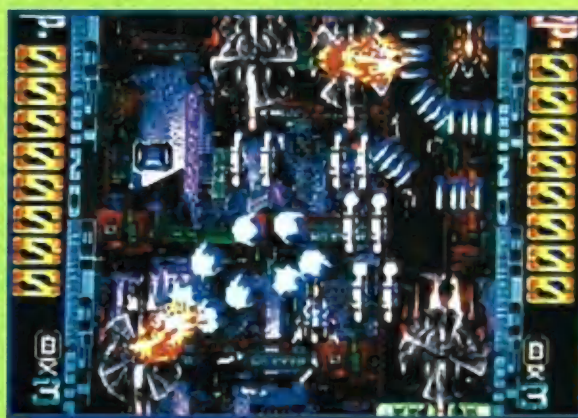
Il est possible de choisir son itinéraire en cours de jeu. La double flèche indique à l'écran la bifurcation.

# Blast Wind

Après deux Thunder Force Golden Packs et Hyper Duel (présenté dans ce numéro), Techno Soft lance un nouveau shoot portant le doux nom de Blast Wind. La Saturn peut désormais briguer la place de n° 1 dans le domaine du shoot.

**B**last Wind sortira conjointement en arcade et sur Saturn. L'action se situe dans des mondes souterrains où règnent des forces obscures animées par des sentiments peu amènes envers nous autres, les humains. Côté jeu, une innovation de taille vous attend. En effet, au tiers du niveau se trouve une bifurcation qui permet de choisir sa direction. La suite des événements dépend bien évidemment du chemin emprunté (le boss de fin n'est pas le même!). Darius proposait déjà un système similaire, mais il n'était

possible de choisir sa route qu'une fois le niveau terminé. Seul ou à deux en même temps, vous allez batailler ferme pour arriver au bout des sept stages prévus – pour l'instant tout du moins. Le jeu n'en est qu'au quart de son développement et beaucoup de choses sont encore susceptibles de changer. Autrement, le principe même du jeu demeure très classique, trop classique peut-être. Il n'empêche que Blast Wind se positionne déjà comme le seul concurrent de poids face à l'excellent Layer Section (Ray Force en arcade) de Taito. Si certains avaient pensé que les shoots ne se remettraient pas du changement de génération de consoles, le renouveau et l'arrivée en force des nombreux titres pour la fin de l'année remet les pendules à l'heure. Et c'est tant mieux.



L'armement des ennemis est parfois monstrueux. L'écran est alors envahi de lasers. Et dire que vous êtes quelque part au milieu!

Plus les ennemis sont gros, plus ils sont féroces!



La taille de certains ennemis atteint le tiers de l'écran. Imaginez un peu celle des boss de fin de niveau!

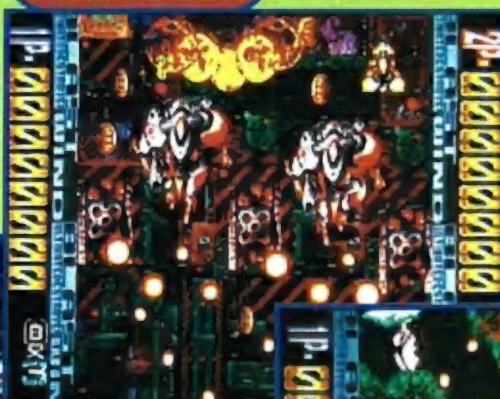
**SATURN**

● Techno Soft/Janvier



Bonne nouvelle: vous pourrez jouer à deux simultanément sur un même écran. L'un des joueurs est représenté en rouge, l'autre en bleu.

Il faut éviter de se faire prendre en sandwich par les aliens.



Au cours du jeu, les armes disponibles deviennent de plus en plus puissantes. A en juger par ces explosions, vous n'en doutiez pas.





# ASSEZ DE VIOLENCE GRATUITE ?

FAITES EXPLOSER VOS ENNEMIS EN 32 BITS

## CRUSADER

NO REMORSE

"Ce jeu va vous tenir en haleine pendant un long moment et vous en mettre plein la vue"

90% Joystick, Octobre 95

"Crusader reste un incontournable qui vous occupera de longues longues nuits, parole de joueur"

90% PC Team, Novembre 95



<http://www.ea.com>. Pour obtenir plus d'informations sur Crusader, vous pouvez téléphoner au 04 72 53 25 25 ou écrire à Electronic Arts, 3, rue Claude Chappe, Centre d'affaires Télébase 69771 Cedex St Didier au Mont d'Or



# King of

On ne présente plus l'un des jeux de baston les plus connus au monde. King of Fighters '96 est la toute dernière merveille de SNK. Sorti en arcade puis sur Neo Geo, c'est tout naturellement qu'on le retrouve sur la Saturn...

**Q**ui ne connaît encore ce jeu légendaire, dont on vous parle à l'occasion de la sortie de chaque version. Après le test de la version Neo Geo dans Consoles+ n° 60, je vous propose la preview de la version Saturn. SNK nous a surpris par sa rapidité: le jeu débarque sur la 32 bits de Sega un mois à peine après

son arrivée sur la Neo Geo CD! L'échéance des fêtes de fin d'année a dû aiguillonner SNK, qui compte également sur l'effet de surprise, car le titre était attendu pour début 97. La conversion est fidèle à la version Neo Geo CD. Elle exploite la cartouche de Ram sortie pour le lancement du jeu Real Bout. A ce propos, KoF'96 sortira sous trois formes fin décembre. On pourra en effet acheter le set avec la cartouche Ram, ou simplement le CD-Rom pour ceux qui possèdent déjà ladite cartouche, la grosse surprise étant la troisième option, qui

**SATURN**

● SNK/Fin décembre



Vice est un des nouveaux personnages. Cette édition 96 met les femmes en valeur.



Vous pouvez concentrer votre énergie vitale pour augmenter la puissance de vos coups



Athena est un ancien personnage des jeux SNK, et elle a été ressuscitée lors du premier King of Fighters (le 94).

L'événement de cette version 96 est l'arrivée de Krauser! Un monument!





# Fighters '96

comprend le jeu KoF'96, la cartouche ainsi que le jeu KoF '95, le tout pour moins de 400 francs au Japon! Bref, une aubaine à ne pas louper! De plus, le jeu devrait intégrer un sorte de mini art-book. SNK a inclus dans cette version quelques nouveautés. Les coups spéciaux et autres Furies seront désormais accessibles par une simple pression sur un bouton. Simple artifice? Non, car le game-play et les tactiques s'en trouvent modifiées. L'ordinateur devient plus fort, et les combats s'apparenteront à ceux d'un Street Fighter Zero 2 ou d'un X-Men Vs Street Fighter. Un autre bouton vous servira à charger votre énergie plus facilement. Tous ces apports font qu'on obtient en définitive un produit encore meilleur que la version originelle de l'arcade. Un exploit. Les temps de chargement sont courts même si les puristes préféreront encore la version cartouche de la Neo Geo, mais la différence de prix est assez importante. Seule ombre au tableau de King of Fighters'96, un certain Fighter Megamix de Sega

(AM2), qui s'annonce comme le jeu de combat ultime sur Saturn en réunissant trente-deux personnages des jeux phare de Sega. Enfin, grande nouvelle, King of Fighters'97 est déjà commencé. Toujours en 2D, il intégrera de nouveaux personnages, et il se peut que l'on y trouve des combattants de Samurai Spirits, comme le juge. Le système de jeu devrait être aussi amélioré. Sa version arcade devrait être dévoilée en partie lors du prochain AOU'97, c'est-à-dire au printemps. J'en connais qui doivent déjà saliver d'impatience...

Vos coéquipiers commenteront vos actions par des signes de joie ou de déception.

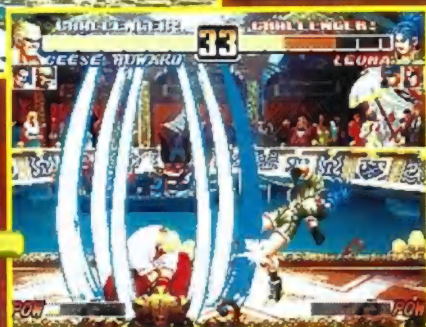


Tout comme Real Bout, KoF'96 reprend le système des Rush (Combo). En fond d'écran, vous reconnaissez Mary Rose, un des personnages de Fatal Fury.

Après son passage remarqué dans Fatal Fury Special, Krauser n'a rien perdu de sa superbe.



Ne vous fiez pas à l'apparente lourdeur de Chang, il est redoutable. Robert en fait d'ailleurs les frais.



Il faut excuser la jeunesse de Leona. Geese Howard a plus d'un tour dans son sac





# Hyper Duel

**Techno Soft est renommé au Japon pour ses shoots, au même titre que Seibu Kaihatsu ou Taito. Sur Megadrive, tout le monde connaît la grande série des Thunder Force. L'éditeur se tourne à présent vers la programmation sur Saturn.**

**S**orti en 1994 en arcade, Hyper Duel arrive aujourd'hui sur Saturn, en même temps que Blast Wind, un autre shoot de Techno Soft. Cette invasion semble marquer le renouveau du genre sur 32 bits. Les nerveux du pad apprécieront.

**SATURN**

● Techno Soft/Novembre

Comme d'habitude, le scénario ne brille pas par son intelligence, mais peu importe, puisque pour faire un bon shoot, inutile de se triturer les méninges. Ici, il faut tirer, détruire, exploser... Bref, de l'action pure et dure! Sachez seulement que vous devez renvoyer des hordes d'aliens agressifs dans leurs foyers. Vous disposez pour cela d'un argument de poids: le Bastard Gear. Ce véhicule est une sorte de "Transformer" qui se change en chasseur ou en robot (les adeptes de Macross connaissent la musique). Au début du jeu, vous avez le choix entre trois modèles de

Bastard Gear, dont les caractéristiques diffèrent. Au niveau de la réalisation, la version Saturn a fait l'objet d'un soin d'adaptation particulier. Les musiques CD, notamment, sont une réussite. Cependant, le jeu reste graphiquement fidèle à la version arcade sortie il y a plus de deux ans. Hyper Duel propose un scrolling horizontal où deux joueurs pourront tout dégommer simultanément sur environ sept niveaux. Le CD contient en fait deux

versions du même jeu: la version originale (identique à celle sortie en arcade) et une version "Alpha" spécialement réalisée pour la Saturn. Dans l'une comme dans l'autre de ces moutures, on retrouve tous les ingrédients qui font le succès d'un shoot. Pour nous faire patienter avant la sortie du très attendu Thunder Force 5, l'éditeur nous fait la démonstration de son savoir-faire en matière de programmation sur Saturn. Cool, non ?



Cette fois, le shoot'em up fait un retour en force. Shoots are not dead!



A deux, une stratégie d'équipe est indispensable pour se tirer des situations critiques.



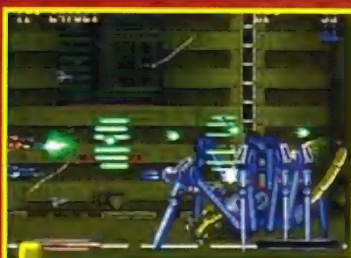
Comme le veut la coutume, les boss de fin de niveau sont du genre coriace.



Votre mission, si vous l'acceptez, sera de sauver la Terre... Une broutille.



Hyper Duel donne un exemple poignant de la dure vie de héros.



Seul ou à deux, les niveaux ne se passent qu'à une condition: tout détruire!



Mode Arcade et mode Saturn. Deux jeux pour le prix d'un !



Augmentez votre puissance de feu pour espérer survivre plus de cinq minutes dans ce capharnaüm.



# DISRUPTOR

(VOUS PREND LES  
TRIPES!)

"Beau, rapide,  
varié... Disruptor  
s'impose comme  
le digne  
successeur  
de doom."

**Consoles + 93%**

"Très beau  
et d'une variété  
affolante..."

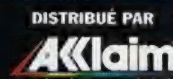
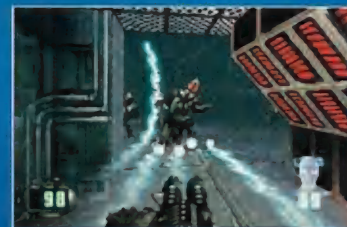
**Player one 93%**

"Disruptor  
révolutionne  
les jeux d'actions  
en 3-D  
sur Playstation...  
Une ambiance  
géniale...  
La palme  
du plus  
beau Doom-like...  
Un must."

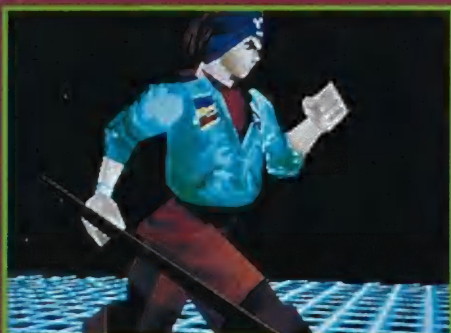
**CD Consoles\*\*\*\***

"Fluide et rapide :  
tout ce qu'il  
faut pour plaire."

**Playmag 93%**







Le programme d'affichage est prêt, et l'équipe travaille sur les animations.

# Last Bronx

**C'une des bonnes surprises 96 de Sega en arcade va être convertie logiquement sur la 32 bits de Sega, la bien nommée Saturn. Alors que le jeu d'arcade, sorti depuis plus de six mois, n'a pas encore livré tous ses secrets...**

**L**ast Bronx met en scène plusieurs bandes rivales, dont chaque chef (homme ou femme) maîtrise à merveille son arme favorite: nunchaku, bâton... Le tout est en 3D et se passe dans un Tokyo modélisé avec un réalisme poussé. C'est le tout premier jeu de combat 3D de l'AM3. Il met en œuvre un nouveau procédé dérivé de la Motion Capture; les mouvements des armes ainsi que leur impact sur le corps humain ne pouvant être réalisés sur des humains, imaginez les dégâts... Last Bronx reprend le principe de Fighting Vipers, avec une aire de combat réduite. Le jeu est en cours d'adaptation sur

la Saturn. Les premières images disponibles sont celles de la version de travail, qui présente déjà un personnage modélisé pour la version Saturn. Il bouge et réalise tous ses coups. La sortie du jeu est prévue pour début 97, et tout devrait être converti fidèlement, mais reste à savoir quel sera le rapport qui aura été choisi entre le game-play et la conversion. Autre grande nouvelle, la

version arcade n'en finit plus de surprendre! Plus de six mois après sa sortie, on découvre encore des nouveautés. Les habitués des salles d'arcade ont dû faire connaissance avec le boss final, un certain Red Eye. Eh bien, jouez avec lui, et vous affronterez alors Gray Eye, le même personnage, mais de couleur uniforme comme s'il était fait de pierre. Cependant, il faudra que votre nombre de défaites par Perfect soit plus important que celui de l'ordinateur. Et ce n'est pas fini! Le jeu renferme un autre personnage! Vous devrez affronter votre double, mais ce dernier sera, à la manière de Dural dans VF3, en métal liquide comme un Terminator 2000!



L'AM3 nous promet des innovations dans cette version Saturn.



La version Saturn avance. Les personnages sont en phase de modélisation.

## ARCADE

● AM3 Sega/N.C.

## TIP ARCADE

A l'écran de sélection des personnages, faites: DDGGHBHBHB. Vous entendrez alors "Hyahaha!" et jouerez avec Red Eye.



Vous voilà face au boss suprême de Last Bronx! Un Terminator 2000!

Vous affronterez votre double sous forme de Dural, mais version Virtua Fighter 3!

Last Bronx est le tout premier jeu de combat 3D de l'AM3 en arcade. La suite serait prévue pour la fin d'année.



Last Bronx n'a pas fini de nous étonner, même plusieurs mois après sa sortie en arcade!





# Super Cars

ARCADE

● AM2 Sega/début 97

Plus d'un an que l'AM2 n'avait pas sorti un seul jeu de course automobile. C'est le jeune surdoué de la marque, un certain T. Mizuguchi, qui s'est acquitté de cette tâche. L'AM2, libéré de Virtua Fighter 3, a donc enfin pu laisser libre cours à sa créativité.

**S**uper Cars est avant tout le successeur de Daytona USA. En effet, c'est exactement la même équipe qui a signé ce jeu. Les décors sont d'ailleurs très semblables à ceux du grand frère, notamment celui en ville. Mais, depuis, la technologie et la programmation ont connu un bond en avant que Mizuguchi et son équipe ont su exploiter. Cette fois, Sega saute définitivement le pas. Super Cars sera sur Model 3. Cette carte, qui effraie toute la concurrence sur le marché de l'arcade au Japon, semble être devenue le nouveau cheval de bataille de la marque. Comme le titre du jeu l'indique, on est en présence de voitures de sport GT. Bref, fini la formule Nascar ou la F-1. On aura le choix entre quatre bolides: Viper, Mc Laren F1 GT, Ferrari F-40, Porsche 911. Le jeu propose des graphismes superbes encore plus riches que ceux de VF3 avec de

multiples effets de brouillard, de lumière, de reflets, etc. Un maximum de données physiques sont aussi gérées (aspiration, adhérence, propagation du son...). Bref, du grand spectacle! Comme son grand frère, le jeu est axé avant tout sur l'arcade. Les circuits sont là pour fournir un tas de sensations fortes, grâce au relief et aux nombreux passages très techniques. On a toujours le choix entre quatre vues différentes, comme c'est la tradition chez l'AM2. On aura droit à trois circuits de base. Et peut-être même à un circuit caché. Si on est sages.



Le design des véhicules a fait l'objet d'un soin tout particulier.



Chaque véhicule a un maniement bien particulier. Vous voilà ici en plein dérapage.



Admirez le souci du détail. Lorsque la voiture frotte les rebords, des étincelles apparaissent. Je vous laisse imaginer les bruitsages.



En plein virage, vous devrez jouer des coudes avec les autres concurrents, plutôt nombreux d'ailleurs.



Quatre vues seront disponibles. La vue interne est toujours aussi saisissante.



# Fighters Megamix

**On attendait la réaction de Sega pour cette fin d'année. Nos espoirs n'ont pas été déçus! Fighters Megamix est un monstre qui va mettre tout le monde d'accord dans le domaine des jeux de combat!**

**E**ncore inconnu il y a peu, ce Fighters Megamix est certainement "la" surprise de l'AM2 cette année. Sorte de King of Fighters non avoué, ce sera très certainement "le" jeu de combat 3D de l'année, en tout cas au Japon. Sega espère même

vendre, rien qu'avec ce jeu, près de un million de Saturn d'ici à mars prochain! Fighters Megamix est un jeu original à part entière et non une bête compilation. En effet, il contient près de trente-

deux personnages! Du jamais vu! On aura donc tous les combattants de Virtua Fighter 2 ainsi que ceux de Fighting Vipers. Cela fait en tout vingt-deux personnages.

Il en manque dix, me direz-vous. Eh bien, c'est là que se trouve

la première surprise: l'AM2 a intégré dix personnages célèbres du monde Sega. On sait déjà que Sonic, les

Virtua Cops et un Virtua Fighter Kid seront de la partie. Mais il faudra attendre sa sortie le 12 décembre pour découvrir ces combattants de l'ombre.

De nombreux nouveaux décors ont été créés pour l'occasion, dont certains tout droit pompés sur Virtua Fighter 3, "la" référence au Japon.

Grosse surprise: vous aurez accès en bonus à des stages du premier Virtua Fighter, mais en version revue et corrigée! Vous retrouverez des stages de Virtua Fighter 2 et de Fighting Vipers avec ou sans les murs. On aura même la possibilité d'éliminer les Ring Out. On pourra peut-être mixer, comme dans Virtua Fighter 3, une partie délimitée par des murs et une autre libre. Cool, non? La comparaison avec le fameux VF3 ne s'arrête pas là,



Un coup de patin dans les parties ne fait jamais de bien.

car Akira et toute la bande reprennent des attaques du troisième volet! De plus, le quatrième bouton sera actif pour permettre au joueur de savourer le game-play de VF3, et ce pour tous les personnages du jeu! Une conversion de Virtua Fighter 3 avant l'heure! Et tant qu'à faire dans l'innovation, les combattants de Fighting Vipers auront de nouveaux coups. Par ailleurs, la possibilité de recouvrer son équilibre dans les airs lors d'une projection (Recovery), qui est présente dans FV, sera disponible pour tous les combattants de Fighters Megamix. Les personnages de FV possèdent une armure? Qu'à cela ne tienne, leurs petits copains auront eux aussi leurs Armor Destructive Attacks (attaques pour briser les armures).



De nouveau Akira contre Bahu, mais avec des vêtements de couleurs différentes.



La violence des combats peut amener les adversaires à prendre des poses très particulières!



SATURN

AM2 Sega/Décembre





Akira n'est pas du genre dégonflé, et il inflige un coup magistral à Bahu.



Certaines sensations de vitesse sont rendues par un effet de flou au niveau de membres en mouvement, ici la jambe.



Kumachan en personne face au vieux Shun. 86 ans et toutes ses dents!

On trouvera plusieurs modes dans le jeu, comme le Survival Mode, au cours duquel vous devrez défaire le plus possible d'adversaires dans un temps limité. Attention! vous ne pourrez pas refaire le plein de vie entre chaque combat! Dur! On trouve aussi un mode 1 joueur qui vous proposera des chemins différents en fonction du caractère choisi. Le mode VS vous confrontera à un ami ou à une équipe mise sur pied par l'ordinateur. Il vous sera possible, dans ce mode, de choisir votre stage. Enfin, le jeu incorpore le Team Battle Mode, maintenant classique, ainsi qu'un Training Mode, pour vous entraîner. Bref, Sega a attendu exprès le dernier moment pour créer l'effet de surprise. On sait aussi que l'AM2 prépare d'autres surprises pour cette fin d'année! Fighters Megamix est très attendu par la masse de fans de VF3, et le jeu pourrait très vraisemblablement donner l'avantage à Sega face à Soul Edge. Namco est d'ailleurs bien

embêté maintenant. Plus d'un an après sa sortie, Virtua Fighter 2 réalise toujours les meilleures ventes de jeux sur console. Cette situation pourrait bien changer avec l'arrivée d'un nouveau challenger de poids.



Lau déclenche une violente attaque contre Kumacha.



Les zooms avant comme arrière sont d'une grande qualité.



Il est possible de grimper sur certains éléments du décor, comme au catch, pour mieux écraser son adversaire.





# FIGHTERS MEGAMIX



On peut esquiver les attaques de l'adversaire en se plaçant sous le buste de ce dernier.



Le fauchage constitue une attaque toujours aussi efficace.



Comme dans tout bon jeu de baston, les balayages sont au rendez-vous.



La panoplie des coups n'est autre que celles de Fighting Vipers et de Virtua Fighter 3!



La seule manière de détruire l'armure de son adversaire est d'effectuer un coup spécial.





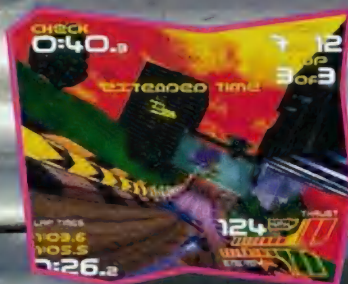
# ACCELERATEURS DE SENSATIONS

## FORMULA 1



### Formula 1

Le chef d'œuvre absolu sur PlayStation  
5/5 PlayStation Magazine - 98 % Consoles News



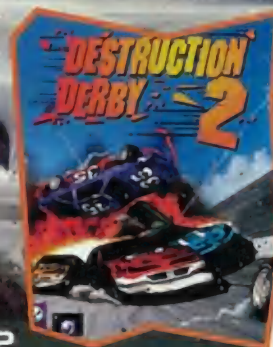
### Wipeout 2097

Le jeu qui marquera l'histoire de la PlayStation  
95 % Joypad - 95 % Consoles +

## wipeout 2097

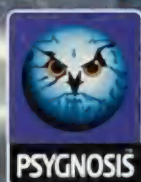


## DESTRUCTION DERBY 2



### Destruction Derby 2

Le plaisir extrême pour le joueur  
97 % PlayMag - 96 % Joypad



PS and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.  
© 1996 Psygnosis Ltd. All Rights Reserved. Formula 1 Licensed by FOCA to Fuji TV.  
Wipeout and Destruction Derby 2 are trademarks of Psygnosis Ltd.  
Psygnosis and the Psygnosis logo are registered trademarks of Psygnosis Limited.  
Psygnosis, 92 Avenue de Wagram, 75017 Paris



# Neorude

**Techno Soft a donné à la Megadrive ses lettres de noblesse dans le domaine du shoot, avec la série des Thunderforce. Il fut aussi l'un des premiers à sortir des jeux pour la Playstation avec un beat-them-up.**

**D**e réveil de Techno Soft se traduit par une avalanche de titres sur 32 bits, et l'éditeur se lance aussi dans le role playing game, genre délaissé sur Playstation. Prenant exemple sur Final Fantasy VII, Neorude s'affirme comme un Cinematic RPG, bourré d'innovations pour se démarquer de son

mystérieuse cité Neorude, construite par une civilisation très en avance sur son temps, mais disparue depuis. Vous voyagez dans les cieux à bord de la forteresse volante Aplasas. Cependant, avant de monter à bord de celle-ci, vous devrez affronter mille dangers et épreuves. Votre équipe pourra être composée de quatre personnages, chacun ayant sa spécialité comme c'est la coutume dans les RPG (chevalier, magicien...). Neorude est entièrement en 3D, même dans la partie quête. Les angles de caméra changent à la manière d'un Over Blood. Les textures appliquées aux éléments sont de très bonne qualité. Le système de combat ressemble à celui de FF VII, mais devrait introduire des commandes du type jeu d'arcade. Vous pourrez ainsi influencer sur l'issue d'une bataille par le biais d'une commande genre Street Fighter II. Mais cet élément



Cette statue serait-elle un vestige de la mystérieuse cité de Neorude? Ce sera très bientôt à vous de le découvrir.

## PLAYSTATION

● Techno Soft/N.C.

concurrent de Square. Le jeu met en scène trois personnages principaux (Teal, Rufrein et Alia). Le scénario n'est pas vraiment précis, même s'il en existe tout de même un pour donner une ossature au jeu, dont l'issue change suivant vos choix et actions. Vous devrez partir sur la trace des vestiges de la

n'est pas encore certain. La durée du jeu semble assez importante, avec des fins différentes et une intrigue en arborescence. Il vous faudra donc finir le jeu plusieurs fois pour voir tous les décors, rencontrer tous les personnages. Les développeurs du projet avouent d'ailleurs leur admiration pour le film d'animation de Miyazaki, "Laputa", et Neorude n'est pas sans rappeler ce film. L'arrivée de Neorude est une bonne nouvelle: l'aventure débarque enfin sur Playstation. Quant à Final Fantasy VII, sa sortie est retardée au mois de mars prochain, et il tiendra sur trois CD-Rom..



La magie occupe bien évidemment une place importante dans le jeu. Transparence et autres effets optiques sont au rendez-vous.



Les personnages sont tous modélisés en 3D. Gouraud Shading et placage de texture sont de la partie.



A quoi pourrait bien ressembler un jeu d'aventure sans coups spéciaux? Admettez que ce coup d'épée est hallucinant!

Les phases de recherche sont toujours aussi importantes et les lieux à visiter tout autant nombreux. Vers quelle surprise va vous mener ce grand tunnel?



Neorude s'inspire des grands jeux d'aventure tels que Final Fantasy VII. Cette image semble en effet très proche de celle des jeux de Square.



Vos découvertes vous surprendront à coup sûr. Que fait ici ce gigantesque vaisseau? La vérité serait-elle ailleurs?



# DRAGON BALL Z

ドラゴンボール

## Deux Nouveautés D'un Coup (ÇA RÉVEILLE)

### NOUVEAU

**5<sup>ème</sup> PARTIE PRÊTS POUR  
LE GRAND COMBAT !**



La 5<sup>ème</sup> partie contient au total 46 cartes (7 cartes prisme, une carte hors série, une spéciale flash). En assemblant les cartes Power Level 1, tu pourras réunir SonGoku et ses amis et en regroupant les 8 cartes prisme et double prisme, tu feras apparaître le dragon Shéron. Bonne pioche !  
Chaque pochette contient 5 cartes.



**CARD DASS**

### NOUVEAU

**DES SURPRISES PLEIN  
LES BOOLZZ !**



Retrouvez vos héros préférés dans les Boolzz Dragon Ball Z !  
Super Végéta, Super Végéku, Trunks, SonGoku, Goten, Boubou, Végéku et Songohan : ils sont tous là cachés dans les Boolzz !



**BAN  
DAI**



# Penny Racer 2

Voici un circuit qui rappelle beaucoup le Motor Toon de Sony, non?

Connu au Japon sous le titre de Choro-Q, Penny Racer était le premier jeu de course automobile de Takara. Cette fois, c'est le deuxième volet que l'éditeur nous prépare pour cette fin d'année.

**P**enny Racer se situe entre la simulation de course automobile, et n'est pas sans rappeler sur certains points Motor Toons. On peut customiser son bolide, depuis la peinture jusqu'au logo, suivant les fonds récoltés au terme de chaque course. Les voitures empruntent un design très Super Deformed, conférant au jeu cet aspect "kawai" ("mignon" en japonais) très prisé au pays du Soleil-Levant. Les fans de Ridge Racer ou de Sega Rally passeront peut-être leur chemin, mais ceux qui ont

## PLAYSTATION

● Takara/Fin 96

aimé Motor Toons Grand Prix 2 devraient y trouver leur bonheur, car Penny Racer reprend beaucoup de l'esprit du titre de Sony. Les changements par rapport au premier volet résident surtout au niveau graphique, avec des décors 3D bien mieux modélisés. De plus, l'interface va très certainement changer, les informations diverses sur la conduite devant s'inscrire sur l'écran à la manière d'un tableau de bord



Dans cette boutique, vous pourrez peindre votre voiture avec de nouvelles couleurs.



Suivant le revêtement de la route, votre voiture réagira différemment.

d'avion de chasse. Le nombre des circuits devraient augmenter, mais c'est encore une fois leur aspect graphique qui change, avec des effets de très bonne facture. Ainsi, le circuit de nuit, éclairé à la lumière des lampadaires, est un des plus beaux. Dans le mode Duel, Takara a même pensé à inclure des circuits spécifiques. Les voitures conservent leur apparence miniaturisée, mais sont désormais au nombre de

soixante! De plus, Takara a caché des voitures bonus, apparemment celles des boss. Par ailleurs, le jeu s'est étoffé de paramètres de conduite réalistes, et chaque type de revêtement a été travaillé, pour influencer sur le comportement de votre bolide. Mais attention! Penny Racer reste avant tout un jeu d'arcade. Votre voiture se transformera même en véhicule amphibie dans une partie de course sous-marine! Le jeu



Prêt pour prendre un petit bain?

Les Penny Towns vous donneront l'occasion de vous balader librement dans les rues et d'y trouver des boutiques.



La gestion de la lumière en temps réel est remarquable.

comporte aussi des villes, à travers lesquelles on peut circuler librement et s'arrêter aux divers magasins pour améliorer sa voiture. Takara persiste avec Penny Racer 2 dans un genre où la concurrence est féroce. Sans toutefois atteindre les sommets d'un Ridge Racer sur la Playstation, Penny Racer se situe tout de même au-dessus de la masse des jeux de course automobile. Mais Takara va devoir tenir compte de la date de sortie de Ridge Racer, la nouvelle perle de Namco et leader incontesté sur la 32 bits de Sony, avant de lancer Penny Racer 2.



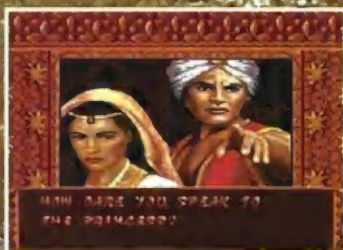




# Prince de Perse + Prince de Perse

=

© 1993 Bröderbund Software, Inc.  
All rights reserved. Code by Titus  
© 1996 Titus



310 avenue Daniel-Perdrigé  
93370 Montfermeil - France  
Tél. : 01 43 32 10 92



Simple roturier amoureux de la Princesse, Ali est devenu le Prince de Perse et vit le parfait bonheur. Pourtant un matin sa vie bascule lorsqu'il découvre à sa place l'abominable Jaffar, son sosie. Il a dupé tout le monde y compris la princesse et a ainsi usurpé son titre.

Aidez le Prince de Perse dans cette fantastique aventure plus imprévisible et dangereuse que jamais !!!

- 5 mondes exotiques.
- Incroyables combats d'épées contre de multiples adversaires.
- Plus d'une douzaine de niveaux d'une incroyable difficulté.
- Une multitude de labyrinthes et d'énigmes.
- Graphismes particulièrement détaillés.
- Des mouvements très fluides réalisés à partir de véritables extraits de film.

Egalement disponible



POWER PIGGS OF  
THE DARK AGE



NINJAWARRIORS



WILD GUNS



PREHISTORIK MAN



# Ragnacœur

Alors que Kolown's Gate n'est pas encore terminé, SME (Sony Music Entertainment) s'attaque à un nouveau projet de RPG en 3D. C'est la grande mode et passer à côté d'un tel marché serait folie!

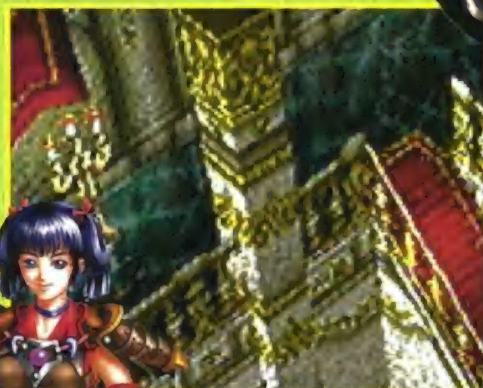
**E**ncore au tout début de son développement, Ragnacœur s'apparente à Vandal Hearts, mais devrait proposer une aire de jeu bien plus vaste dans laquelle le relief jouera un rôle plus important. Le jeu gère un maximum d'effets et de paramètres physiques comme la balistique ou le poids. On peut tourner le décor dans tous les sens pour avoir constamment une bonne vision du terrain. Plus axé RPG, il bénéficiera d'un scénario riche en rebondissements, et le joueur devra opérer des choix qui influenceront sur la suite des événements. Aura-t-on droit à plusieurs fins? Pourquoi pas... Mais ne nous emballons pas: le

développement risque de prendre un bon moment, car SME doit d'abord terminer son fameux Kolown's Gate, un RPG cyberpunk à l'ambiance plutôt glauque. Les deux jeux devraient sortir avant l'été. Depuis le lancement du genre des RPG/simulation avec Shining Force (Sega) et son passage en fausse 3D avec Tactics Ogre (Quest), le genre semble retrouver une nouvelle jeunesse. Pourvu que tous les jeux annoncés soient de la veine de Vandal Hearts! Désormais, les quêtes héroïques, les hordes de monstres et de dragons, les sorts magiques et les jolies princesses ne seront plus l'apanage des seuls possesseurs de Saturn. Maintenant, il vous reste encore quelques mois pour réviser vos grimoires et fourbir vos dagues.

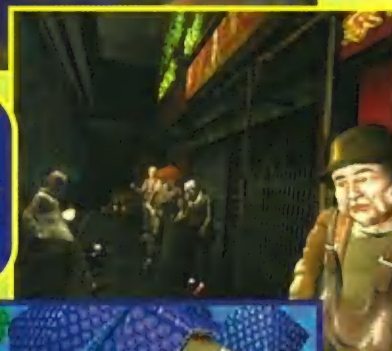


Ragnacœur. Notez la qualité des textures apportées aux décors, comme ici celle du marbre sur le sol.

Kolown's Gate. Les images de synthèse sont foison. Leur qualité est exemplaire et le jeu promet d'être fascinant.



Kolown's Gate est un RPG à la sauce cyberpunk. On comprend mieux avec cette image pourquoi le jeu a demandé autant de travail.



PLAYSTATION

● SME/1997

Ragnacœur. Les graphismes sont de très bon augure et n'ont rien à envier au célèbre Vandalhearts.



Ragnacœur. Les décors dans tous les sens pour offrir une vision globale du niveau.



# Planète jeux



Pour connaître le magasin le plus proche de chez vous, composez le 08 36 68 42 68 (2F23 1a minute).

# Géant. J'ai envie



# MICROMANIA, L'UNIVERS DES CONSOLES 32 BITS

La PlayStation + 1 Manette

**OFFRE SPÉCIALE**  
à venir découvrir en magasin

CATALOGUE PLAYSTATION N° 4

Micromania et Sony Computer Entertainment présentent les meilleurs jeux PlayStation



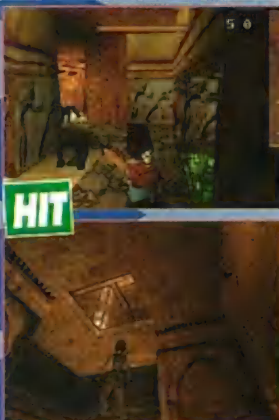
Le catalogue PlayStation n°4

28 pages tout en couleurs, disponible chez Micromania !!



**FIFA fait peau neuve !!** La nouvelle mouture du plus célèbre des jeux de football débarque sur PlayStation. Entièrement remis à jour, FIFA 97 introduit une **nouvelle technique d'animation** mise au point spécialement pour ce jeu.

**HIT**



**TOMB RAIDER**

Dans ce jeu vous dirigez **LARA CROFT** dans un monde entièrement en 3D, aux quatre coins du monde à la recherche d'Atlantis. Avec elle vous pourrez courir, sauter, nager, et bien plus !! Ce jeu d'action aventure aux graphismes exceptionnels vous fera vivre à 1000 à l'heure.

**HIT**



**CRASH BANDICOOT**

**HIT**

La dernière merveille de l'équipe Naughty Dog ! Un animal délirant, entre un renard et un diable de Tasmanie vous fera oublier tout ce que vous avez déjà vu ! Parcourez 3 îles aux décors fabuleux, dans une aventure époustouflante ! Accrochez-vous, voici **CRASH BANDICOOT, la « Révolution » !!**

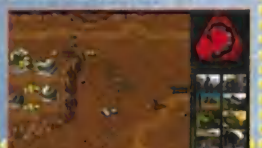
La dernière merveille de l'équipe Naughty Dog ! Un animal délirant, entre un renard et un diable de Tasmanie vous fera oublier tout ce que vous avez déjà vu ! Parcourez 3 îles aux décors fabuleux, dans une aventure époustouflante ! Accrochez-vous, voici **CRASH BANDICOOT, la « Révolution » !!**



**COMMAND & CONQUER**

**NEW**

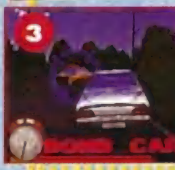
Dans ce jeu de simulation, basé sur la gestion des ressources, vous incarnez un chef de mercenaires qui devra tout faire pour s'approprier le contrôle du Tibétium.



**DIE HARD**

**HIT**

Des graphismes 3D hallucinants et une action époustouflante : un cocktail qui fait de ce jeu une bombe sur PSX : 3 jeux en 1 reprenant les 3 sujets des 3 films. Que demander de mieux !!



**Offre Spéciale ! 1 000 T-SHIRTS GRATUITS\* AVEC L'ACHAT DU JEU**

**Wipeout**

Mettez-vous aux commandes de l'un des 10 vaisseaux et éprouvez les sensations de l'extrême !

Combattez jusqu'à 15 concurrents avec une multitude d'armes explosives et terminez premier des 8 gigantesques circuits !

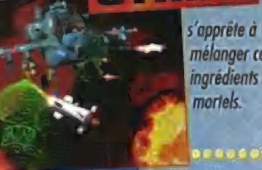
Combattez jusqu'à 15 concurrents avec une multitude d'armes explosives et terminez premier des 8 gigantesques circuits !



**SOVIET STRIKE**

**HIT**

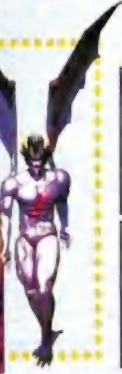
L'URSS s'est soudain effondrée. Tout ce qu'elle laisse, c'est une multitude de conflits ethniques ainsi que des milliers d'armes nucléaires et chimiques. Quelque part dans l'ombre, un fou cupide et impitoyable s'apprête à mélanger ces ingrédients mortels.



**TEKKEN 2**

**HIT**

Avec ses 24 combattants plus féroces que jamais, une grande fluidité et des enchaînements d'une rare violence, Namco signe le meilleur jeu de baston 3D de l'année !



**FORMULA 1**

**HIT**

Faites votre choix parmi les 35 meilleurs pilotes mondiaux et tentez de prendre la pole position des 16 « Grand Prix » d'une saison de F1 pour devenir le Schumacher 96 !



## 4 NOUVEAUX MICROMANIA !!

**MICROMANIA CERGY**  
**OUVERT !**

**MICROMANIA CRÉTEIL**  
**OUVERT !**

**MICROMANIA BELLE ÉPINE**  
**OUVERT !**

**MICROMANIA ST-QUENTIN-EN-YVELINES**  
**OUVERT !**

\* Offre valable dans la limite des stocks disponibles. 1 T-SHIRT GRATUIT avec l'achat d'un jeu







# Shoshinkai '96

## La leçon de maître Miyamoto

Chaque année se tient le Shoshinkai, sorte de grand-messe orchestrée par Nintendo pour faire le point sur ses produits. Cette huitième édition, avec la 64 bits en vedette, fut pleine d'enseignements pour l'année 1997, qui s'annonce opulente.

**Hagotani San**

**T**out d'abord, ne confondez surtout pas le Shoshinkai et le Famicom Space World. Ces deux manifestations exclusivement réservées à Nintendo se déroulent l'une à la suite de l'autre. Cette année, le Shoshinkai a eu lieu le 22 novembre, puis le Famicom Space World du 23 au 24. Alors, pourquoi deux appellations différentes? Parce que le premier, le Shoshinkai, est réservé aux professionnels (les départements de Nintendo, les distributeurs, les éditeurs, la presse...) alors que le second est public. Voilà! Donc plus droit à l'erreur!

### La Nintendo 64 en vedette

La dernière-née de Nintendo, appelée affectueusement au Japon "Rokuyon" ("6-4" en japonais), tenait bien sûr la vedette. Miyamoto était en charge du salon entier, ce qui

est normal, puisque c'est encore lui qui s'occupe de la machine chez Nintendo. Les jeux en démonstration rassuraient tous ceux qui doutaient de la forme de Nintendo. Trois nouveaux titres étaient jouables. D'autres passaient sur vidéo et le fameux Disk Drive 64 (DD64) était enfin dévoilé. Vous trouverez quelques-uns des jeux en preview dans les pages suivantes. Si on est resté émerveillé par la démo de Zelda sur le DD64, on était sans voix face à Yoshi's Island 2. C'est sûr, la N64 est sur la bonne voie. Maintenant, les éditeurs tiers devront eux aussi faire preuve du même génie. Autrement, force est de constater que la Super Famicom est quasiment oubliée, avec seulement deux titres importants à retenir: Street Fighter Zero 2 (Capcom) et Bomberman 5 (Hudson). On ne parle même plus de la



Game Boy. Virtual quoi? Vous avez dit Virtual Boy?... Non! La Nintendo 64, rien que la Nintendo 64!

### Les premières extensions

On a eu droit aux premières extensions de la N64, dont le modem, qui se présente sous la forme d'une cartouche, développée par Seta. La cartouche comprend deux prises de norme téléphonique afin de "linker" deux machines ou de communiquer avec un serveur central. Le premier titre qui servira de test sera un jeu

de shogi (échecs japonais). Nintendo a également dévoilé son Jolt Pack (voir encadré).

### 2 000 000 de N64 vendues dans le monde!

Les premiers chiffres de vente sont tombés. Ils proviennent des résultats publiés par tous les circuits de distribution avant les fêtes de fin d'année. Aux Etats-Unis, Nintendo a vendu en moins de trois mois plus de 800 000 exemplaires de sa dernière-née, la Nintendo 64! Un record qui



Et dire qu'il y a des Nintendo 64 sans personne pour y jouer!



## SHOSHINKAI

DEUX MONDES,  
DEUX MARCHÉS

En attendant que Nintendo mette un peu d'ordre chez lui, force est de constater que certains jeux N64 sont répartis suivant deux marchés distincts.

- KILLER INSTINCT GOLD: USA uniquement
- CRUISING USA: USA uniquement
- WONDER PROJECT J2 : Japon uniquement
- ST ANDREWS GOLF: Japon uniquement
- HOCKEY: USA uniquement

avait à un moment menacé les ventes, les résultats parlent d'eux-mêmes. La Nintendo a pris son envol, et les fêtes de fin d'année ainsi que le lancement sur l'Europe devraient sonner le grand retour du géant de Kyoto! Pour couronner le tout, la N64 a été élue "meilleur jouet de l'année" aux Etats-Unis, et elle a aussi reçu le premier prix au dernier salon du Digital World, qui s'est tenu en même temps que le Shoshinkai. Bref, une pluie d'hommages et de récompenses.

## Ce DD64 à 100 \$!

Longtemps annoncé et attendu, le lecteur de disque optique de la N64 est enfin arrivé, ou presque. En effet, la machine n'est pas tout à fait terminée, mais devrait être prête pour la sortie de Zelda 64, aux environs

laisse encore rêveur Sega et Sony! Et encore, la machine n'est sortie qu'avec deux titres! Sur le Japon et les Etats-Unis, La Nintendo 64 s'est vendue à près de 2 millions d'unités! Un résultat que la Saturn et la PlayStation n'ont obtenu qu'après un

LES SPÉCIFICATIONS  
DU DISK DRIVE 64

- CAPACITÉ D'UN DISQUE: 64 Mo au début.
- VITESSE DE TRANSFERT DES DONNÉES: 64 Mo toutes les 81 secondes (comparaison: 437 secondes pour un CD-Rom x 2). La vitesse de transfert des données du DD64 est équivalente à celle d'un lecteur CD-Rom x 5,4.
- VITESSE DE DÉPLACEMENT DE LA TÊTE: 75 ms (normal).
- VITESSE DE ROTATION: moins de 1,9 s.
- CORRECTION AUTOMATIQUE des erreurs de lecture.
- DISQUE: format Zip, haute densité, double face, magnéto-optique.

Le Disk Drive 64 était présenté pour la première fois au public et à la presse.

an et demi de commercialisation. Même Nintendo ne pensait pas réaliser un tel chiffre en si peu de temps. Si le manque de softs

de juin-août de l'année prochaine. Le Disc Drive 64 est un clin d'œil au premier DD sorti au temps de la Famicom (NES en Europe), la 8 bits vedette de la marque. Le terme "DD" signifie "disk drive" (lecteur de disque en français). Contrairement au DD, qui se branchait sur le port cartouche de la Famicom, le DD64 utilise le port d'extension situé sous la



## LE JOIT PACK

Le Jolt Pack se présente sous la forme d'une cartouche qui se fiche à la place de la Memory Card dans le pad. Celui-ci permet de communiquer le "Feel Back" au joueur, c'est-à-dire les secousses quand il y a un choc à l'écran. Les premiers jeux à exploiter cette cartouche miracle seront Blast Dozer et StarFox 64. Un package spécial comprenant le jeu et l'extension est à l'étude.



machine et permet ainsi de combiner la cartouche et les futurs disques DD64. La capacité d'un disque DD64 sera de 64 Mo avec une partie Rom de 44 Mo et une partie réinscriptible de 20 Mo. En fait, c'est en moyenne 32 Mo qui seront réinscriptibles, mais les programmeurs pourront à leur gré déterminer eux-mêmes la taille de cet espace, et ainsi utiliser ces 20 Mo pour différentes tâches, comme la possibilité d'y copier un Data Disk pour une remise à jour d'un jeu. Sa taille sera de 3 pouces, et il sera à la norme Zip (magnéto-optique). Le DD64 permet la décompression en temps réel des données stockées sur le disque. On connaît d'ailleurs le talent de Nintendo pour réaliser des programmes de compression performants.

### Pari gagné

Le DD64 sera plus qu'un simple lecteur, plus qu'un simple moyen de stockage des données. Il devrait aussi servir d'extension mémoire de la machine en apportant 2 Mo supplémentaires. Fidèle à la politique de Nintendo, il se présente comme un jouet avec, en guise de cartouche, un disque optique qui

ressemble à s'y méprendre à une disquette plus épaisse. Il ne reste plus qu'à introduire celui-ci dans le slot prévu à cet effet. L'utilisation de la machine sera donc très facile et accessible à tous les âges. En outre, Nintendo semble avoir gagné son pari en proposant un produit conforme aux exigences de la marque. En effet, le temps d'accès du DD64 est plutôt bon, avec un taux de transfert de 790 ko par seconde. Cela représente plus du double des lecteurs CD-Rom double vitesse de la Saturn ou de la

Playstation (300 ko par seconde). Malgré tout, on est encore loin des 5 000 ko par seconde de la cartouche. Pour l'instant, seule la M2 semble plus rapide grâce à son lecteur quadruple vitesse. Ce choix représente aussi une nécessité économique pour diminuer la

différence de prix entre les jeux N64 et les CD-Rom des concurrents. Le prix du DD64 serait de 100\$ (moins de 500F) !

## La leçon du maître Miyamoto

Le Shoshinkai 96 a livré un tas de renseignements et d'enseignements précieux pour bien comprendre ce qui va se passer, en 1997, sur le front de la N64. Qui dit N64, dit Miyamoto. C'est lui le chef d'orchestre, l'âme de Nintendo.

Les politiques de Nintendo Japon et Nintendo of America semblent très différentes. En favorisant la sortie de titres, Nintendo of America semble engagée dans une stratégie proche de celle de Sony avec sa Playstation. De son côté, la maison mère préfère effectuer un contrôle très strict des jeux développés pour sa machine. Certains éditeurs en ont déjà fait les frais, comme LucasArts, dont le Star Wars a été refusé six fois ! Les éditeurs japonais ne sont pas en reste et ont essuyé des tas de refus de la part de Nintendo. Miyamoto ne semble pas effrayé par le manque de jeux, opposant la qualité et la durée au nombre de softs. Des projets comme



Turok était mis en avant, mais, vu la qualité du jeu c'était la moindre des choses.





Les stands dédiés à la Game Boy et à la SFC étaient plutôt déserts.

**Super Scoop!**

## LE CHEVALIER EST DE RETOUR!

Capcom signe l'arrivée des gros poids-lourds de l'arcade sur la Nintendo 64. Cet éditeur tient la forme en ce moment, aussi bien en arcade que sur console. S'il était venu avec *Street Fighter Zero 2* sur Super Famicom (très bon du reste), sa discrétion au sujet de la 64 bits de Nintendo était plutôt surprenante. Eh bien, le voile du secret est enfin levé! En effet, Capcom prépare son premier jeu pour la N64. Ce ne sera pas un *Street Fighter* ou un *Bio Hazard (Resident Evil)* mais un *Ghouls'n Ghosts*! Oui! oui! le fameux chevalier est de retour après des années d'absence. Le jeu serait déjà assez avancé avec des passages en 2D et en 3D.

Cu-On-Pa ont été abandonnés et ne sortiront que sur Super Famicom. Le sort de *Tetrisphere* est également incertain, mais il sortira peut-être pour profiter, au niveau des ventes, de la renommée du titre.

En moyenne, un joueur achète trois jeux par an, et la plupart du temps, ce sont les parents qui déboursent. Nintendo vise donc ces derniers en perpétuant la légende de la NES, basée sur des jeux longs et passionnants, épurés de toute violence gratuite. D'où la volonté du géant japonais de maintenir une image "jouet" pour la N64.

## Le trio dans l'ordre

En effet, cette dernière n'est vendue que dans les magasins de jouets justement. Le choix des circuits de distribution, le design de la

machine et sa facilité d'utilisation (cartouche qu'on insère dans un port) en sont autant d'exemples. La N64, malgré sa sortie tardive, a été récemment classée troisième pour les ventes de jouets aux Etats-Unis en 1996. La poupée Barbie et les articles Star Wars occupant les deux premières places. La Saturn, pour laquelle Sega pratique la même politique que Nintendo sur ce point, s'offre une bonne place de sixième; la Playstation est vendue dans les magasins de vidéo et d'électronique et n'apparaît donc pas dans ce classement, mais se trouve en tête en termes de vente.

## Et la Game Boy couleur?

Enfin, pour être complet avec ce Shoshinkai, le projet Atlantis (Game Boy couleur) est prêt et pas moins de sept modèles sont terminés, répondant aux exigences de la marque. Cependant, Nintendo est une petite structure, avec 300 personnes chargées du développement, dont 120 pour la recherche. Toute l'activité est bien sûr concentrée sur la N64. Miyamoto ne s'occuperait de la future portable qu'une fois le projet Zelda mené à terme. Dès lors, la production de jeux pour l'Atlantis (nom provisoire) pourra débuter. De plus, il n'est pas question d'annoncer un nouveau hardware, alors que la N64 décolle. Nintendo ne veut pas commettre la même erreur que Sega: se battre sur plusieurs fronts à la fois.

## CONCURRENCE NEWS ET RAGOTS

### ■ SEGA: VF3 ET LA SATURN 2

On en connaît un peu plus sur le futur de Sega. Premièrement, *Virtua Fighter 3* sortira bien sûr Saturn, et le programme d'affichage est déjà au point. Il sera accompagné d'une sorte d'Arcade Card qui va booster très sensiblement les performances de la machine pour une somme modique. La sortie du jeu serait programmée pour la mi-97. Quant à la Saturn 2, elle devrait sortir en 1998. Ce sera une 64 bits RISC avec un lecteur CD-Rom octuple vitesse (sextuple au minimum) et une mémoire vidéo de 6 à 8 Mb. Elle incorporerait un modem pour une connexion sur le Net simple. La compatibilité ascendante serait de rigueur.

### ■ SONY: LA PLAYSTATION 2

La machine est prévue pour 1998 et est actuellement développée en Californie par une toute nouvelle société fondée pour l'occasion par Sony. Elle regroupe des anciens d'Argonaut, une célèbre société anglaise de jeux vidéo. La machine est basée autour d'un lecteur DVD, quadruple vitesse. Elle utiliserait le pad qui devrait sortir bientôt pour la Playstation et qui incorporerait deux mini-joysticks analogiques au centre de la manette. Elle serait plus chère que la Saturn 2 en raison de son lecteur DVD. Mais les rares personnes à l'avoir vue en parlent déjà comme d'un monstre de technologie!

### ■ M2: LES JEUX!

Capcom développe en ce moment un jeu pour la 64 bits de Panasonic. Il devrait être terminé pour la sortie de la machine en avril prochain. Le premier jeu de Konami verra d'abord le jour en arcade sur la fameuse carte M2, puis devrait sortir dès le mois de décembre sur la console. Autrement, Genki serait aussi sur le coup avec un jeu qui serait une sorte de *Panzer Dragoon*. Enfin, tout le monde ne parle plus que d'un jeu de course automobile développé par Panasonic qui enfoncerait toute la concurrence. Du jamais vu au dire des gens qui en ont eu la primeur!





## Starfox



Les personnages sont les mêmes que ceux de la version SNIN, mais l'intro a quelque peu gagné en qualité...

Qui ne se souvient de Starfox, cette légende de la Super Famicom? Tout fan de jeux vidéo se doit de connaître ce titre, qui fut le premier à proposer des graphismes 3D sur 16 bits. Un miracle rendu possible grâce à la présence d'un DSP dans la cartouche. Cette fois, nul besoin de DSP! Ce nouveau miracle se nomme N64.



L'animation autour de votre vaisseau indique que vous êtes en train d'effectuer une rotation.

Voilà un titre qui a une longue histoire. On se rappelle d'un certain StarFox 2 qui devait sortir fin 94 sur Super Famicom. Eh bien, finalement, le second volet des aventures de Fox et de sa bande débarque sur la N64. Le jeu est impressionnant, et sa difficulté beaucoup plus élevée. Aux commandes d'un jet ou d'un tank (c'est selon...), le joueur explore des décors entièrement en 3D et dispose d'une liberté de mouvement étonnante. StarFox 64 sera l'un des tous premiers jeux à utiliser le fameux Jolt Pack qui vous transmettra les chocs à l'écran sous forme de secousses. Sensations garanties. Un mode 4 joueurs permettra d'organiser une sorte de mini-championnat. L'action se déroule sur la

planète Lylat où règne un empereur démoniaque, Andross (eh oui, comme les confitures!), qui était autrefois un brillant scientifique déporté sur la planète Corneria. Le pauvre homme, assez traumatisé, décide de détruire cet astre au souvenir si douloureux. Afin de contrer l'offensive des troupes de Lylat, le général Pepper appelle l'escadrille StarFox à l'aide. Les quatre pilotes d'élite partent alors en guerre contre Andross... Profitant des nouvelles possibilités de l'enfant prodige de Nintendo, Star Fox gère un espace de 360° et propose une ambiance sonore beaucoup plus fouillée. Plus qu'une simple suite, ce Star Fox 64 n'a plus grand-chose à voir avec son prédécesseur, 64 bits obligeant.

## NINTENDO 64

● Nintendo/N.C.



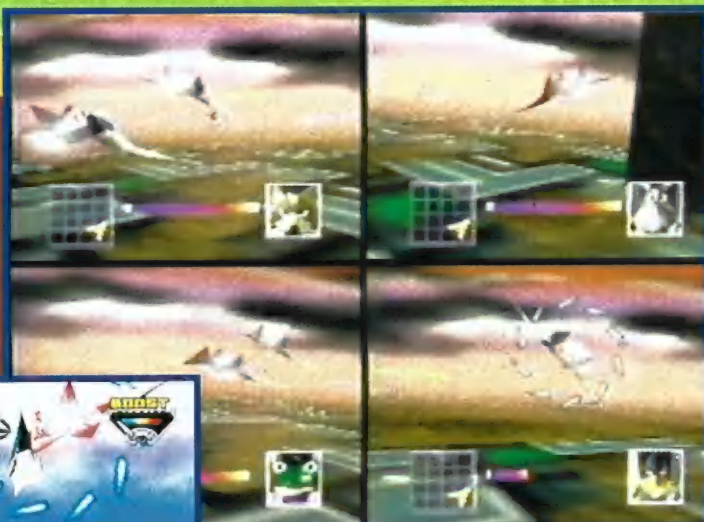
Votre vaisseau "polymorphe" peut se transformer en tank.



Cette étoile n'est pas un simple élément du décor: c'est un ennemi.



64



Le mode Multijoueur est très appréciable.



Voici l'un des premiers boss que vous affronterez.



## UNE VERSION 64 SINON RIEN !

L'histoire mouvementée de StarFox 64 est assez instructive, sinon exemplaire. En effet, avant d'être adapté sur Nintendo 64, ce deuxième volet de StarFox avait été développé pour la Super Famicom, mais le jeu n'est jamais sorti. Étrange? Pas vraiment: Nintendo tient à éviter toute concurrence entre ses consoles. Traduisez par: pour que la N64 se vende, il faut mettre tous ses jeux dans le même panier. Ainsi, ce ne sont pas moins de neuf titres 16 bits qui dorment dans les cartons de Nintendo... et n'en sortiront vraisemblablement jamais. La priorité du moment s'appelle Nintendo 64. Dommage pour les adeptes de la Super Nintendo...



Après le décollage, vous aurez droit au tour du propriétaire.



Les effets 3D sont toujours aussi spectaculaires. Il n'y a qu'à voir les articulations de cette "chose" pour le croire.



Montrez-lui de quel bois vous vous chauffez.



Tout comme dans la version SNIN, vous devrez slalomer dans un décor qui s'écroule.



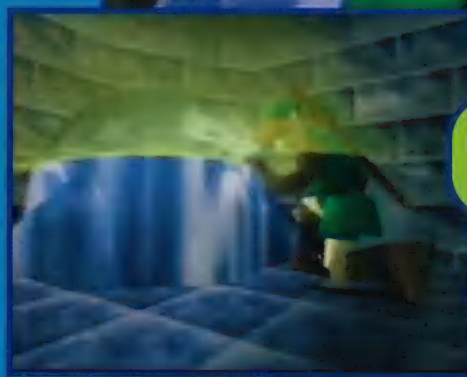
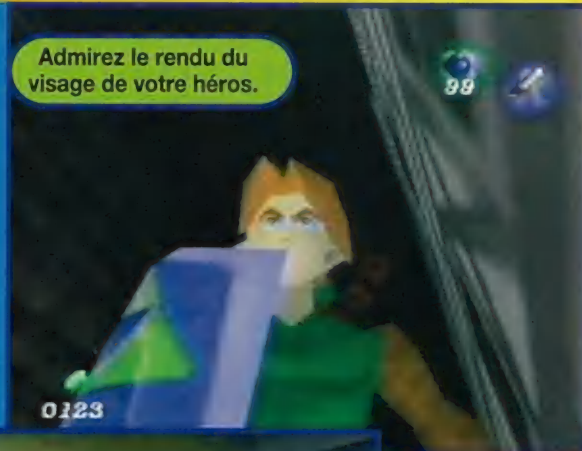
# Zelda 64

Ah! Zelda... Voilà un titre que tout le monde attendait. La rumeur veut qu'un épisode ait été réalisé pour la Super Famicom, mais qu'il ne verrait jamais le jour. Raison invoquée: la sortie de la Nintendo 64.

**R**ien de bien précis sur ce monument qui doit inaugurer le lancement du Disc Drive 64. En effet, Miyamoto travaille désormais d'arrache-pied sur ce projet qui lui tient à cœur. A nous aussi d'ailleurs! Le jeu est en 3D avec une esthétique très Mario 64. La dimension aventure est présente avec des tas d'énigmes et d'intrigues à résoudre. Bien sûr, les pièges n'ont pas été oubliés, et ils foisonnent, tout comme les ennemis, qu'il faudra combattre à coups d'épée. Les mouvements de Link sont fluides et auraient bénéficié du procédé de Motion Capture (encore!). Son visage est mappé, et devrait aussi exprimer ses sentiments. Le décor devrait se reconstruire automatiquement après destruction. Il sera donc difficile de vous

repérer en pleine forêt, et vous vous perdrez plus d'une fois. Le joueur devrait pouvoir exercer un bon contrôle sur le jeu avec une petite option Edit, non confirmée. Le scénario ne serait plus aussi linéaire que dans les précédents volets, mais bien plus complexe et avec plusieurs fins. On pourra peut-être aussi charger d'autres scénarios par la suite, grâce à des disques différents. Bref, Miyamoto maintient le flou pour créer la surprise. Par contre, ce qui est sûr, c'est qu'il s'agit de l'un des projets les plus importants de Nintendo pour sa 64 bits. Le succès est obligatoire, et Zelda devra à tout prix perpétuer la gloire de ses ancêtres. D'ici à sa sortie, délectez-vous des photos que je vous ai dégottées lors de ce salon.

Admirez le rendu du visage de votre héros.



Quand la lumière augmente, Link cligne des yeux et se protège de son bras.

La porte du donjon vient de se fermer. Quels sombres couloirs devrez-vous traverser?



Le système de cœur (pour la vie) et de diamant (pour l'argent) semble avoir été conservé.

**NINTENDO 64**

● Nintendo/N.C.



Touché!

L'ambiance n'est pas sans rappeler un certain Mario. Squelette compris.



La première partie de la quête touche à sa fin.



# Blast Dozer

**Autrefois dénommé Blast Corps, le jeu de Rare nous revient cette année dans une version bien plus aboutie (finie?), et sous un autre nom: Blast Dozer.**

**D**utre un nouveau titre et des engins à piloter inédits, ce jeu de casse et de destruction a enfin trouvé un but. En effet, en 1995, on n'avait pas vraiment compris pourquoi il fallait détruire des bâtiments à la pelle. Les Japonais n'avaient d'ailleurs pas beaucoup apprécié de rester dans l'ignorance. Eh bien, on découvre enfin, un an après, la raison pour laquelle on doit tout réduire en bouillie. Les militaires américains sont devenus fous! Un lanceur mobile de missile nucléaire a un problème de freins, et nul ne peut l'arrêter (comme par hasard). Vous devrez donc déblayer le chemin du camion porteur pour lui éviter tout choc qui pourrait provoquer l'explosion de sa charge nucléaire et provoquer des dégâts plutôt... fâcheux! Pour

ce faire, vous disposerez d'une foule d'engins (5 au total) allant du bulldozer au robot. Bien sûr, la maniabilité et les possibilités de chaque engin varient. Donc, avant toute mission, il faudra bien évaluer le terrain pour ne pas se retrouver avec un champignon radioactif sur les bras. Autre point intéressant du jeu, Blast Dozer utilise le Jolt Pack, tout comme StarFox 64. Vous allez donc expérimenter les effets d'une bombe nucléaire en direct. Bonjour l'ambiance! A chaque immeuble ou construction détruits, vous engrangez des points, mais aussi de l'argent afin de financer votre folle équipée. C'est sans doute la première fois que l'on vous proposera de gagner de l'argent en réduisant en poussière toute une ville! Si, en 1995, ce jeu n'avait pas d'âme, eh bien, en cette fin



Encastré dans cette armure métallique, vous allez tout détruire sur votre passage.



Voilà une photo qui vous prouvera à quel point le jeu est tout en finesse...

d'année, beau nombre de joueurs l'ont trouvé à leur goût. Du coup, sa sortie est annoncée au Japon pour le début de l'année 1997.

**NINTENDO 64**

● Rare-Nintendo/N.C.



Les différents véhicules se contrôlent avec aisance.



Sélectionnez votre engin avant de foncer dans le tas.



Plus vous détruisez, plus les dollars s'accroissent.



Certains véhicules sont mieux pourvus que d'autres pour détruire tout ce qui traîne.



# J-League Dynamite Soccer 64

Imagineer continue sur sa lancée. Après la course automobile, le base-ball et le RPG, l'éditeur s'attaque au football, sport qui rencontre un succès grandissant au pays du Soleil-Levant.

**S**i le ballon rond roule sa bosse depuis longtemps sous nos latitudes, ce n'est que récemment qu'il passionne les Japonais. Cependant, les bons résultats de l'équipe nationale (et la machine commerciale mise en branle par la fédération japonaise) ont réussi à imposer le football comme sport national, au même titre que le base-ball ou le sumo! La J-League (nom de la ligue professionnelle japonaise) a même accordé les droits d'utilisation du logo pour un tas de produits dérivés qui n'ont souvent aucun rapport avec le sport. Imaginez un peu un cassoulet FFF...

Cet engouement soudain a évidemment gagné les éditeurs de jeux. Tout le monde y va désormais de son titre. Cette fois, c'est au tour d'Imagineer de sortir un jeu de foot au titre évocateur, J-League Dynamite Soccer 64, qui sera la première simulation du genre sur Nintendo 64.

Les joueurs ont bénéficié d'animations réalisées en Motion Capture. Mais le rendu de la 3D n'est pas parfait, et on a parfois l'impression d'être en face d'un jeu 2D, mais cela ne nuit en rien au game-play. Licence oblige, le jeu intègre toutes les données du championnat 96 de la J-League: joueurs, stades, etc. Le jeu gère les conditions météo et propose les options habituelles avec un mode Championnat, Match amical... Un radar, affiché en surimpression, vous renseigne en permanence sur les mouvements des joueurs. Les angles de vue changent automatiquement pour offrir la meilleure vue possible du terrain. Les ovations du public ponctuent les moments forts du match. Il se pourrait aussi que le jeu intègre des commentaires (en japonais), mais rien n'a encore été décidé à ce sujet.

La sortie de J-League Dynamite Soccer 64 est prévue pour la fin de l'année. Avec les autres titres promis sur N64 par EA et Konami, les fondus de foot vont être comblés! Préparez-vous à une saison 97 très chaude!

Le mouvement des joueurs est dans l'ensemble assez réaliste.



Le nombre de stratégies proposées est appréciables.



Le désespoir s'abat sur les défenseurs rouges. Encaisser un but alors qu'on avait le match en main, quelle misère!



**NINTENDO 64**

● Imagineer/Février 97

Il semblerait qu'une option permette de diriger le goal manuellement.

Le goal arrivera-t-il à temps pour empêcher le but? On ne le saura certainement jamais...





# Multiracing Championship

## SHOSHINKAI

Ici, on reconnaît la Megane de Renault. Vous aurez le choix entre près de quatre modèles de base.

**Multiracing était l'un des trois jeux annoncés par Imagineer pour la Nintendo 64. Ce jeu est enfin dévoilé, et l'éditeur a impressionné plus d'un observateur!**



Il faudra tenir compte du revêtement pour vos réglages.



Le jeu propose une ambiance très Sega Rally.



Avec Multiracing Championship, Imagineer signe peut-être son meilleur titre sur N64.

**I**magineer s'essaye aux jeux en 3D. Pour une première, c'est, on peut déjà le pressentir, une réussite en puissance! Imaginez un peu un savant mélange entre Rave Racer et Sega Rally Championship! Vous voyez? Le fun et les sensations folles du premier avec le réalisme et le plaisir de conduite du second! Multiracing propose de disputer une sorte de championnat international de rallye, qui vous emmènera sur un tas de circuits aux revêtements totalement différents les uns des autres: neige, boue, sable, route... La météo sera également de la partie avec la neige, la pluie, le brouillard... Le temps pourra d'ailleurs changer en cours de course. Vous disposerez de six véhicules de base inspirés de voitures célèbres... Nintendo 64 oblige, tout un tas de paramètres physiques sont intégrés pour procurer des sensations de conduite



optimales. On peut donc modifier le comportement de sa voiture en effectuant des changements de pièces: boîte de vitesses, freins, suspensions, direction, pneumatiques, ailerons, type de motorisation... et construire sa propre voiture et la sauvegarder dans la Memory Card du pad pour aller défier un ami.

Multiracing Championship est-il une simulation de course automobile sérieuse? Pas vraiment, car derrière son aspect réaliste se cachent une montagne de surprises! A la manière d'un pur jeu d'arcade, les circuits proposent des

buttes, des obstacles ou des pièges originaux comme un pont coupé en deux qu'il faut franchir. Les dérapages et les envolées sont monnaie courante et plusieurs vues sont disponibles: il se pourrait qu'on en ait plus de deux! Rien ne semble encore décidé en ce qui concerne le nombre de joueurs.

### NINTENDO 64

● Imagineer/Juin 97



Une publicité pour un jeu Playstation? Nintendo exigera certainement un changement de sponsor!



L'effet de vitesse est très bien rendu.



On attend avec impatience sa sortie prévue pour l'été 97.



# Macross Another Dimension

## SHOSHINKAI

Si au Japon, Gundam connaît son heure de gloire à chaque sortie d'un nouvel hardware, il en va tout autrement de l'autre grande saga de robots qu'est Macross. Cette fois-ci, les choses vont changer et les Valkyrie vont débarquer en force!

**E**n 1982, dès sa sortie, "Macross", série télé connue en Occident sous le titre de "Robotech", a fait un carton au Japon. En 2009, Macross, un vaisseau spatial extraterrestre géant, s'écrase sur Terre. Enthousiasmés par ce don du ciel, les scientifiques tentent d'analyser la technologie extraterrestre. La Terre, organisée politiquement sous la forme d'une fédération internationale, connaît alors un bond technologique immense. Jusqu'à ce qu'une civilisation de géants, les Zentradiens, revendique la propriété du vaisseau. La Terre refuse de le restituer! S'engage une guerre

Le mois dernier (Consoles+ n°60), je vous parlais de Macross sur Saturn, un shoot horizontal très prometteur, directement inspiré du film. La Nintendo 64 se dote à son tour de son Macross, un jeu en 3D basé sur la série. Le jeu, annoncé comme étant une "simulation de vol", intègre toutes les commandes d'un Valkyrie. Comme tout simulateur de vol, il offre une panoplie d'options assez importante. Malgré tout, le jeu reste plus proche d'un Star Wars que d'un Flight Simulator! Certaines animations ont été reprises de la série télé avec un effort pour rendre les transformations des appareils cohérentes. En effet, votre chasseur de combat Valkyrie a la possibilité de se métamorphoser en robot ou de prendre une forme intermédiaire (mi-avion mi-robot). Suivant la situation, vous devrez adapter votre engin, chaque forme possédant ses avantages et ses inconvénients. Au fil des missions, et selon votre tntent, vous engrangez des points qui vous permettront de progresser dans la hiérarchie

militaire et d'améliorer les performances de votre appareil. L'action se déroule en temps réel (pendant que vous vous battez quelque part, la guerre fait aussi rage ailleurs!), et le scénario intègre une foule d'événements qui font que Macross Another Dimension s'apparente un peu à un RPG. Bref, un jeu intéressant qui devrait sortir en mai prochain, si toutefois il reçoit l'approbation de Nintendo, car le game-play semble un peu défaillant.



Vous êtes aux commandes de votre Valkyrie... et aux prises avec l'ennemi.

Un tas de messages et d'informations utiles apparaîtront sur votre écran de contrôle.



**NINTENDO 64**

● Gametek/Mai 97

sans merci entre Zentradiens et Terriens... Les fans d'animation connaissent bien ce scénario. Les autres n'ont plus qu'à foncer acheter ou louer la vidéo du film sortie en VF.

Il vous est possible de changer la forme de vos engins (trois au total) suivant votre situation dans le combat.



En robot, vous ferez parler la poudre, mais vous serez très lent.

Vos coéquipiers sont autonomes, et se battront de leur mieux sans aucune intervention de votre part.





**TEL. 04 92 02 06 04 - FAX 04 92 02 06 04**



# Yoshi's Island 2

Cette suite en 2D du premier volet sorti sur Super Famicom était très certainement la perle du salon. Merveilleux !

**R**eprenant la technique de Donkey Kong Country, Yoshi 2, comme on l'appelle au Japon, propose une féerie d'effets spéciaux hallucinante. On affronte même des ennemis venant du fond de l'écran. La N64 est réputée pour sa 3D depuis un certain Mario 64, mais avec ce monstre en gestation, on découvre les

immenses possibilités de la machine dans le domaine de la 2D. Je vous le dis tout de suite avant même que le jeu soit fini: Yoshi 2, c'est un monument !



Admirez la qualité des décors.



La palette de couleurs de la N64 est largement mise à contribution (et Yoshi traîne toujours ses œufs).

**NINTENDO 64**

● Nintendo/N.C.

Yoshi a toujours la possibilité de tirer au second plan, comme avec un certain boss dans la version SNIN.



# Kirby's Airland

Ce titre n'est pas vraiment nouveau. On l'avait déjà découvert dans une version jouable lors du Shoshinkai précédent.

**C**ette année, Kirby Airland a encore évolué et s'est transformé en une sorte de course de surf, mais, du coup, la démo n'était plus jouable. Un tas de bonus et d'énigmes viennent l'agrémenter, mais sa mise au point est loin d'être terminée. Pour l'instant, c'est le plus vague des titres Nintendo en projet. Disons simplement que Miyamoto ne

doit pas avoir le temps de le superviser. Quoi qu'il en soit, le jeu pourrait subir une refonte importante.

Planté sur son étoile, Kirby va devoir éviter bien des dangers.



Ici, vous devrez collecter toutes les étoiles. Pas vrai ?

Logiquement, on va vous demander de passer dans les anneaux.



**NINTENDO 64**

● Hal-Nintendo/N.C.



# Star Wars

## SHADOW OF THE EMPIRE

C'est un des jeux les plus attendus de la N64, signé par un éditeur prestigieux, a failli ne jamais sortir. Nintendo ne l'aimait pas...

**U**n symbole débarque sur la Nintendo 64. Six fois recalé devant le jury de Nintendo! Pourquoi? Le jeu n'est rien d'autre qu'un Doom avec des passages de shoot. Voilà pourquoi. Nintendo jugeait qu'avec une telle licence, LucasArts aurait pu faire un titre beaucoup plus riche. De son côté, l'éditeur ne voulait rien entendre et trouvait son boulot parfait. Ce dialogue de sourds a duré un moment

puis chacun a fini par faire quelques concessions pour que Nintendo of America puisse enfin donner son aval. Le jeu, qui est désormais prévu pour la mi-décembre, reprend bien sûr les passages les plus célèbres de la trilogie, adaptés à un scénario original.

Lors des phases de Doom-like, vous pourrez choisir de voir l'action avec votre perso de dos (comme sur la photo) ou en vue subjective.



Shadow of the Empire a présenté beaucoup de passages originaux, comme cette séquence de shoot.



Ce n'est pas un ladspeeder comme sur les précédentes versions, mais ça s'en rapproche... Non?

# Golden Eye

Un Doom-like étonnant débarque sur la 64 bits. Il s'appelle Eye, Golden Eye. Beau et percutant, le jeu est archi violent. Nintendo a failli ne pas aimer...

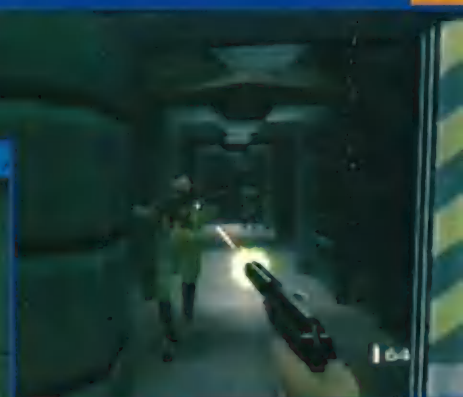
**T**out le monde connaît le film, mais guère le jeu. Cet émule de Doom a, comme le titre de LucasArts, posé des problèmes de conscience à Nintendo, pas vraiment habitué à tant de violence. En effet, l'action est ici hyper réaliste, grâce au fameux procédé de Motion Capture. Le problème, justement, c'est que tout cela est bien trop réaliste.

Même les visages sont mappés, et les ennemis se tordent de douleur en agonisant. C'est beau et fluide. Nintendo of America devrait donner son accord, car il voit là une très excellente opportunité de promouvoir la machine. Un sérieux concurrent de Doom 64.

Quand on est tenu en joue, qu'est-ce qu'on fait? On sort son flingue!



Bon, les tirs sont un peu faiblards, mais vous admettez que c'est plutôt beau.



Les Russes sont prêts à tout... Et vous aussi!

**NINTENDO 64**

● DMA/N.C.



SHOSHINKAI

## Au détour

## Elite

**E**lite est le titre provisoire d'un jeu encore en développement, qui ressemble comme un clone à Mario 64. Cependant, ne vous y trompez pas: il s'agit d'un

d'effets spéciaux (brouillard, pénombre, vent...) sont présents. Bref, du grand spectacle en perspective.



NINTENDO 64

● Imagineer/1997

RPG avec un scénario plein de drames et de rebondissements. Les combats, dynamiques, évoque en fait un Zelda en 3D. Un nombre importants

## Mother 3

**M**other, RPG célèbre sur Super Famicom, s'enrichit d'un nouveau volet, en 3D et sur N64. Nintendo annonce d'ores et déjà un univers des plus vastes et présente le jeu comme le remplaçant de Final Fantasy. Précédemment, Nintendo bénéficiait du

Quest sur la N64, ses objectifs de ventes ayant peu d'espoir d'être remplis. Square est parti sur Playstation. A Mother 3 revient donc la dure tâche de combler le vide laissé par ces éditeurs prestigieux. Sachez que de grands noms du RPG ont été réunis ou consultés pour ce projet.

NINTENDO 64

● Nintendo/N.C.

savoir-faire de Enix et Square en matière de RPG. Enix a renoncé à sortir Dragon

Yuke Yuke!  
Troubles Makers

**E**nix vient juste de sortir son premier titre sur la N64: Wonder Project J2. Vous connaissez? Ce titre avait surpris bon nombre de fans des RPG sur Super Famicom avec un game-play très novateur. Eh bien, Enix enchaîne avec un titre

NINTENDO 64

● Enix/N.C.



action/plates-formes très prometteur. Bien qu'en 2D, il utilise à fond les possibilités offertes par le cœur siliciné de la N64. Ce fut l'un des titres les plus forts du côté des éditeurs tiers. Mais la grande nouvelle, c'est que le jeu a été en fait développé par Treasure! Voilà une référence en matière de qualité. Vivement Dragon Quest VIII!



# des allées...

## Sumo 64

**D** rôle de titre! Une simulation/jeu de combat 3D de Sumo. Il est vrai que ce "sport" traditionnel fait beaucoup d'émules au Japon. Il est vrai aussi que cet art martial est d'une grande complexité, tant les techniques sont nombreuses. Mais le projet n'enthousiasme pas vraiment l'équipe de Miyamoto. Il n'est pas évident qu'un tel titre apporte quelque chose à la Nintendo 64 et puisse s'exporter sur tous les marchés. À réserver aux seuls joueurs japonais, donc.



**NINTENDO 64**

● Bottom Up/N.C.

## Blade and Barrel

**D** e vous l'avais présenté en exclusivité dans notre hors-série d'été, eh bien, le voilà dans une version jouable (développé à 40%). Le jeu à 4 est sympa et l'action soutenue. On gère l'altitude ainsi que la direction de son véhicule, ce qui rend les combats assez complexes. Le jeu était annoncé pour la fin de l'année, mais il a été reporté pour peaufiner son développement. Quant à Top Gear Rally, autre jeu présenté en exclu dans Consoles+, il ne sera pas visible avant la rentrée 97, car le

planning de Kemco est bien chargé. Mais d'ici là, comptez sur votre serveur pour vous tenir au courant.

**NINTENDO 64**

● Kemco/N.C.



## Cameleon Twist

**C** lone avoué de Mario 64, Cameleon Twist est le tout premier titre d'une nouvelle société. Certes les graphismes ne sont pas encore finis, loin de là. Depuis la sortie spectaculaire du titre fétiche de Nintendo sur sa N64, les plagiat se multiplient. Mais voilà, copier un concept ne suffit pas et l'apprentissage du game-play est souvent difficile. JSS saura-t-il justement donner à son jeu ce plus

qui pourrait en faire un hit? Il faudra attendre encore quelques mois pour juger.



**NINTENDO 64**

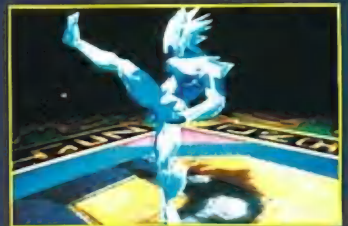
● JSS/N.C.

## Dual Heroes

**P** remier jeu de combat 3D de la N64, Dual Heroes présente des innovations intéressantes, mais il n'était pas assez avancé pour qu'on se prononce plus. Les commandes se font au joystick. Au programme: zoom, ring-out, parade à la VF3, et des coups comme s'il en pleuvait. Hudson

**NINTENDO 64**

● Hudson/N.C.



n'avait pas présenté son Bomberman, car l'éditeur peine à transposer son concept 2D sur la 64 bits.



# La Saturn XXX

**Au Japon, les jeux érotiques sur ordinateur sont légion, car il y a des amateurs. On trouvait déjà ce type de jeu à l'époque des balbutiements du jeu vidéo, c'est dire. Aujourd'hui, la Saturn prend la relève, et devient la première console 32 bits reine de la luxure et de la perversion !**



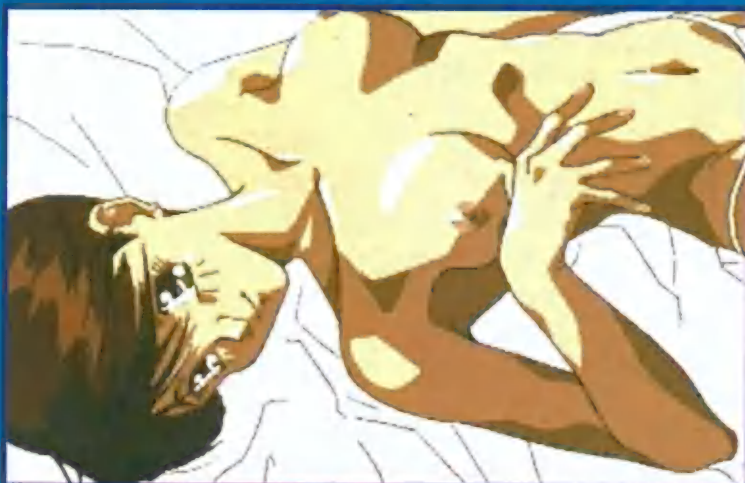
Elle se déshabille en plusieurs étapes.

**N**ombre d'entre vous le savent peut-être déjà : les Japonais sont de très gros amateurs de jeux vidéo érotiques ! Par contre, beaucoup ignorent que la Saturn est la seule 32 bits à en proposer. La plupart du temps, il s'agit de mah-jong. C'est un jeu du genre rami qui utilise des dominos. Si vous ne connaissez pas les règles, c'est dommage... Enfin, pour ce qui nous intéresse, ce n'est rien d'autre qu'une variante du strip-poker. On vous oppose à une charmante jeune personne qui se dévêt à chaque fois qu'elle perd. On trouve des

versions live où les jeunes femmes sont digitalisées. Ou bien encore des versions dessin animé. Notez que certains D.A. japonais érotique se retrouvent adaptés en jeux vidéo (et vice versa) comme : Lablue Girl ou Dragon Knight. Comme quoi, même dans l'érotique, les jeux vidéo et les mangas sont proches. Pourquoi ces jeux ne sortent-ils pas en France, vous demandez-vous ? Eh bien ! tout d'abord, pour une question d'image de marque. Les consoles s'adressent prioritairement aux enfants, et comme les jeux qu'elles

accueillent sont déjà critiqués par les médias pour leur violence, elles ne vont tout de même pas être cochonnes en plus ? Ensuite, le mah-jong n'intéresse que peu de monde chez nous. Au Japon, les éditeurs de ce type de jeu ont une "étiquette", et restent sur le même créneau ! Il n'en reste pas moins qu'un bon RPG (en français) un peu coquin, ça serait tout de même sympa ! Aller dormir dans une auberge serait une tout autre histoire. Et puis ça serait plus motivant d'aller sauver la princesse. Il faut croire que le PC, machine plus "adulte", n'aura pas à

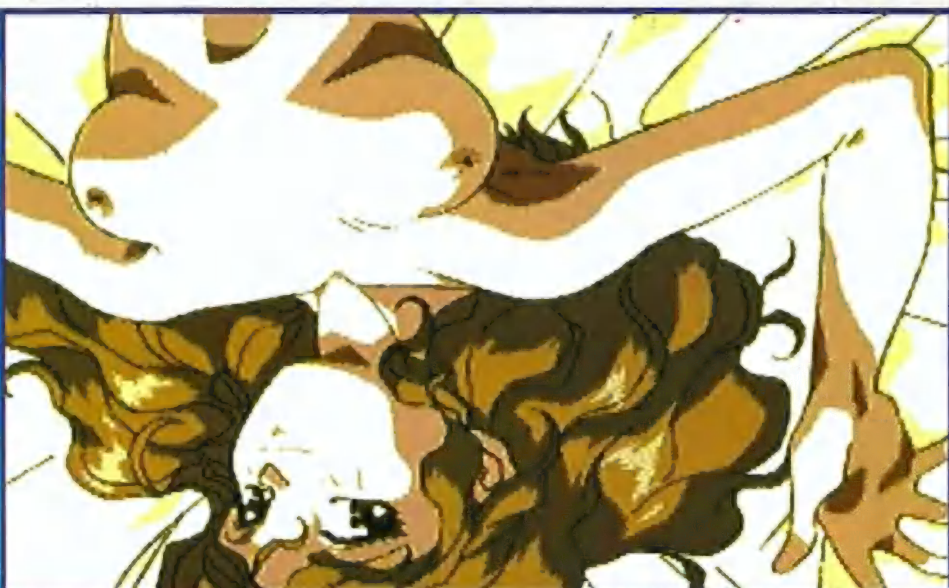
craindre la concurrence des consoles avant longtemps dans ce domaine. Enfin, s'il venait à sortir un bon RPG en import, ne vous inquiétez pas, je vous tiendrai au courant. Et, en ce cas, je pense que les spécialistes de l'import n'auront pas d'état d'âme s'il y a de la demande.



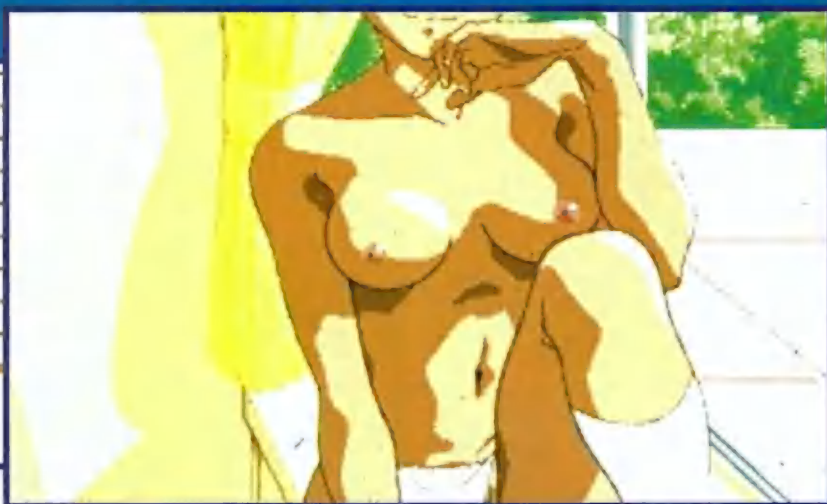
Il y a de jolies séquences cinématiques.





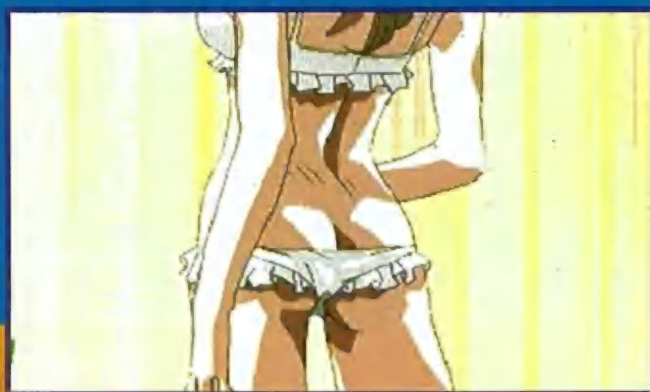


La coquine a réussi à me battre.



## LA MARTY

La Marty est une console de jeu vidéo avec lecteur de CD, mais qui reste inconnue en France. C'est en fait la petite sœur du FM-Towns de Matsushita (un ordinateur). Sa ludothèque est essentiellement composée de jeux érotiques: mah-jong, RPG, digital comic... Elle fut diffusée en import pendant une très courte période, mais son prix à l'époque était rédhibitoire.



Bien que ce jeu soit interdit aux moins de 18 ans, il reste très soft.



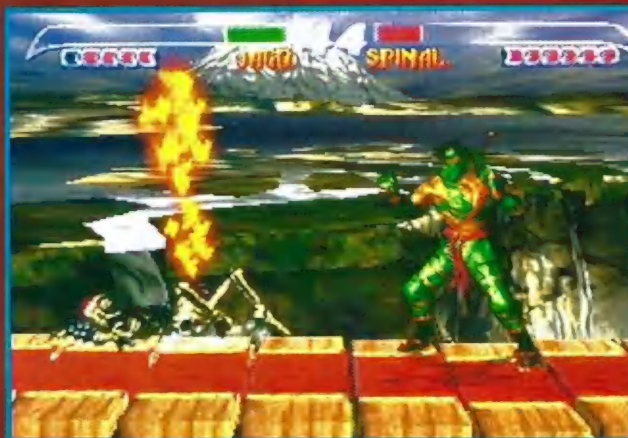
# USA



NINTENDO 64

● Rare/Novembre

La jolie image, c'est pour vous récompenser d'avoir battu l'adversaire sans lui avoir laissé le temps de vous toucher. Superbe, non?



Developpé par une société anglaise, Killer Instinct est le seul jeu de combat européen à avoir déclenché un véritable raz-de-marée au niveau mondial. Non content d'être beau, le jeu se révélait parfaitement jouable et intéressant. La version N64 (dont la sortie n'est pas prévue au Japon) est, quant à elle, un remix des deux épisodes arcade.



Oui, j'avoue, j'ai un petit faible pour Orchid... Mais elle a de si beaux enchaînements!



## Killer

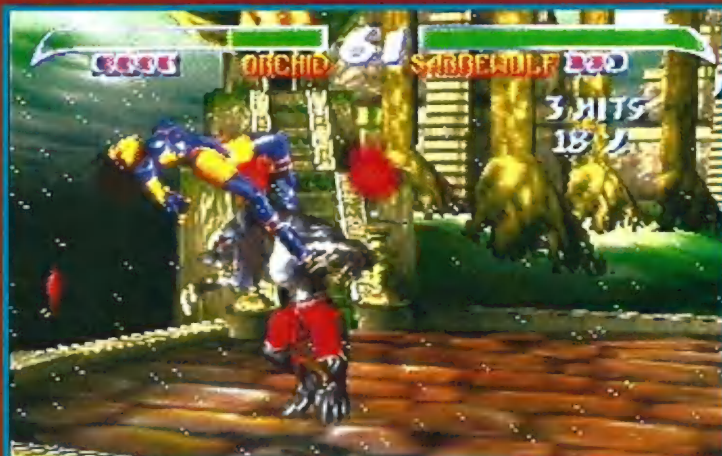
Le fameux squelette Spinal retourne six pieds sous terre grâce au feu divin et, surtout, à une manipulation du pad franchement alambiquée!

Domage que les palissades obstruent quelque peu la vue. Rassurez-vous cela n'arrive pas souvent.



**R**are est une société très appréciée de Nintendo, et tout le monde se souvient du fameux logo "Ultra 64" qu'arborait fièrement les bornes de Killer Instinct 2. Un simple coup de frime de Nintendo, puisque les cartes d'arcade n'avaient pas grand-chose à voir avec la technologie N64. Pourtant, le jeu était bien inscrit au programme des sorties – rien de plus naturel,

après le succès de la version Super Nintendo! Killer Instinct a su marquer son temps pour plusieurs raisons. D'une part, il était l'un des premiers jeu 2D à recourir à des modélisations 3D. Rare a également su créer un jeu qui se démarquait de ses concurrents japonais et américains, en travaillant l'intérêt et la jouabilité. Pour ce faire, de nombreux bêta-testeurs ont été engagés



Le jeu est sanglant, mais vous pouvez choisir des combats plus softs dans les options, si cela offusque votre mômman.



# Instinct Gold

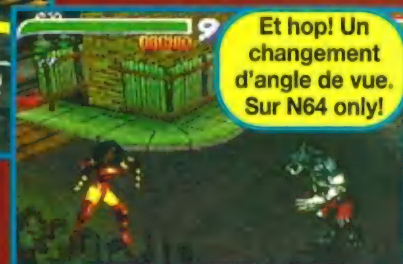
parmi la fine fleur des pros de l'arcade. Résultat, un jeu bien pensé avec une multitude d'éléments et une profondeur qui faisait quelque peu défaut à Mortal Kombat. La version proposée sur la Nintendo 64 conserve les acquis de la version 2 en y rajoutant des personnages et quelques options non négligeables. La cartouche de 96 mega-bytes contient tout ce dont peut rêver un joueur de KI: dix personnages (sans compter ceux cachés), tous les modes de combat imaginables, une option Practice très utile et des options complètes. A peine lancé, le jeu étonne par sa beauté. Le nombre de couleurs affichées est hallucinant pour un des premiers jeu bitmap de la console. Toute la

présentation est incluse et le son est parfait. On sent que la cartouche est parfaitement exploitée: animation et zooms fluides, bruitages et musique corrects. De plus, la jouabilité a été parfaitement retranscrite. On flaire le hit en puissance... Mais ce qui finit de nous achever, ce sont les décors du jeu! Explication: si, en arcade, les fonds étaient constitués d'animations précalculées, la Nintendo 64 se paye le luxe de les gérer en temps réel! Et le résultat est tout bonnement hallucinant. Certains niveaux permettent ainsi le changement d'axes du combat, la destruction du décor et le changement de vue. En conclusion, un très bon titre qui nous prouve que la N64 peut produire de grands jeux de combat 2D.

Dans KIG, il existe une multitude de noms pour désigner vos actions. Tellement que l'on s'y perd un peu parfois...



Auparavant, il existait des tonneaux à cet endroit. Je vous laisse deviner ce qui leur est arrivé...

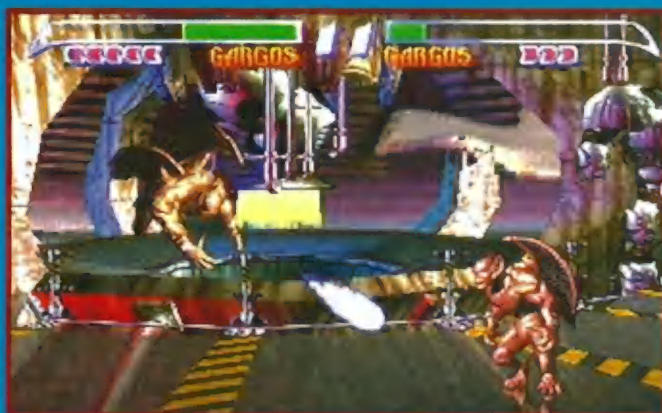


Et hop! Un changement d'angle de vue. Sur N64 only!

## LES MICEE TIPS DE KIG



Killer Instinct Gold regorge de tips et autres astuces diverses. Il y en a tellement que nous avons décidé de revenir dans le prochain numéro pour pouvoir les détailler plus amplement. Pour le moment, nous devons nous contenter de vous dévoiler un personnage caché. Pendant l'intro qui présente chaque personnage, appuyez sur les boutons suivants : Z, A, R, Z, A, B. Vous entendrez alors un petit rire. Attention, Gargos n'est présent qu'en mode Arcade!



La manette de la N64 n'est pas faite pour la baston, mais on s'y habitue. La preuve... Au fait, une option permet d'utiliser le joystick analogique.



Elle est de toute beauté, n'est-ce pas?

Différents modes d'entraînement permettent de se familiariser avec les Combos, Openers, Auto-Doubles, Linkers...





# Mortal Kombat Trilogy

Avec le vent d'hiver et le nouveau virus de la grippe, c'est au tour de Mortal Kombat Trilogy d'envahir les Ram de la Nintendo 64. On se demande ce que la reine incontestée de la 3D va apporter à cette énième version du hit 2D de Midway...

**L**a série continue et on s'interroge: va-t-on avoir droit encore longtemps à ces flots d'hémoglobine et autres barbaries sur nos écrans pixélisés? Très apprécié aux

jeux SNK, la barre d'énergie sert souvent à renverser la situation. Le combattant malchanceux pouvant ainsi se tirer d'un mauvais pas grâce à son habileté. Apologie de la violence, différence de mentalité, allez savoir... Donc, rien de spécial à signaler en ce qui concerne le fond par rapport à la version Playstation sortie récemment. Par contre, au niveau de la forme, c'est une tout autre chose... On pouvait s'attendre à une version qui

vaillait les 64 bits de la console. En réalité, ce n'est pas le cas... Scrollings parallaxes saccadés, musiques dignes de la Super Nintendo, palette limitée... On se demande si c'est la taille de la cartouche qui est en cause ou s'il s'agit d'une conversion bâclée. Nous penchons pour les deux... La seule innovation concerne le jeu en équipe, c'est limite!

Les Fatalities sont de la partie. Normal, ce sont elles qui ont fait le succès du titre. Hélas! les boutons de la manette de la N64 sont trop petits pour les effectuer parfaitement...

La sortie de ce titre au pays du jeu vidéo et du soleil levant est d'ores et déjà compromise. Ce qui veut tout dire...

Celui-là, je me le réserve pour la sortie officielle !!!

Etats-Unis, en chute libre en Europe et quasi underground au Japon, Mortal Kombat Trilogy fait suite à la version "Ultimate" sortie récemment sur Super Nintendo. En gros, cette séquelle se veut la plus exhaustive possible en proposant 28 personnages, toute la flopée d'options des précédents épisodes et les moult Brutalities, Babalities, Fatalities, Hits Combos, sans oublier la barre "Agressor". Cette fameuse barre vous permet de réaliser une super attaque. On notera la tendance presque malsaine à privilégier le joueur qui possède l'avantage. A contrario, dans les

Il y a énormément de personnages, mais la moitié se ressemblent. Mêmes coups, même rigidité, on commence à être habitués!

Motaro est le premier vrai boss du jeu. Attention, si vous n'êtes pas assez rapide vous aurez besoin de vos Kombat codes pour le pulvériser!



Les Brutalities sont encore plus poussées que les Fatalities. Comme quoi, on peut toujours aller plus loin dans l'excès...





## VOUS ÊTES DISTRIBUTEUR...

INNELEC se spécialise depuis plus de 10 ans dans la distribution **DE LOGICIELS MULTIMÉDIA : JEUX, ÉDUCATIFS, CULTURELS, VIE PRATIQUE, LOGICIELS PROFESSIONNELS, CARTOUCHES ET CD POUR CONSOLES DE JEUX.**

En vous proposant **LE PLUS LARGE CHOIX DES GRANDS ÉDITEURS**, plus de 4000 références dans ces domaines, INNELEC se positionne comme **LE PARTENAIRE INDISPENSABLE À LA RÉUSSITE DE VOTRE ENTREPRISE.**

Avec **UNE STRUCTURE NATIONALE (plus de 30 commerciaux)**, une logistique automatisée et informatisée, et une véritable politique tarifaire, INNELEC vous propose un service optimal.



Centre d'Activités de l'Ourcq - 45, rue Delizy  
93692 PANTIN Cedex

Téléphone : 01 48 10 55 55 - Fax : 01 48 91 29 12

Société	_____
Contact	_____
Adresse	_____
_____	_____
Ville	_____

Code Postal \_\_\_\_\_

Pays \_\_\_\_\_

Téléphone \_\_\_\_\_

Télécopie \_\_\_\_\_

- ☐ Je souhaite être contacté par un commercial pour une présentation personnalisée
- ☐ Je souhaite recevoir le dossier revendeurs INNELEC

Tous les mois, INNELEC édite 3 "Avant-Première" (Multimédia, Pro et Consoles), les magazines de toutes les nouveautés à venir. Recevez gratuitement un exemplaire de chaque en renvoyant ce coupon à INNELEC, Centre d'Activités de l'Ourcq - 45, rue Delizy - 93692 PANTIN Cedex





# SURCOUF

un tour de  
moto gratuit

**VRAOUM!**

C'est au  
SURCOUF!



## SATURN SEGA

★ NOUVEAUTÉS ★ NOUVEAUTÉS ★ NOUVEAUTÉS ★

**WORD WIDE  
SOCCER**



**349<sup>F</sup>**

**TOMB  
RAIDERS**



**359<sup>F</sup>**

**FIGHTING  
VIPERS**



**349<sup>F</sup>**

**DESTRUCTION  
DERBY**



**329<sup>F</sup>**

**EXHUMED**



**349<sup>F</sup>**

**COMMAND  
& CONQUER**



**359<sup>F</sup>**

## JEUX

**SEGA  
RALLY**



**379<sup>F</sup>**

**VIRTUAL  
FIGHTER II**



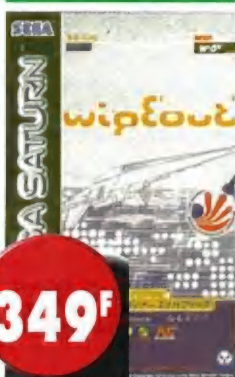
**379<sup>F</sup>**

**ALIEN  
TRILOGY**



**359<sup>F</sup>**

**WIPE OUT**



**349<sup>F</sup>**

**F1 CHALLENGE**



**359<sup>F</sup>**

**HANG ON  
GP '96**



**379<sup>F</sup>**

**GALLATIC  
ATTACK**



**379<sup>F</sup>**

**DARIUS**



**379<sup>F</sup>**

★ ACCESSOIRES ★  
**CONSOLE SATURN SEGA**



**1490<sup>F</sup>**

**ARCADE  
RACER**

**449<sup>F</sup>**



**CARTE MPEG**

**1199<sup>F</sup>**



**PAD SATURN**

**169<sup>F</sup>**

139, AVENUE DAUMESNIL ★ PARIS 12<sup>E</sup> ★ M



# SURCOUF

BOURSE D'ÉCHANGE

ARBE  
PAPA  
ATIS

## SONY PLAYSTATION

★ NOUVEAUTÉS ★ NOUVEAUTÉS ★ NOUVEAUTÉS ★ NOUVEAUTÉS ★

<b>TOMB RAIDER</b>  <b>329F</b>	<b>DIE HARD TRILOGIE</b>  <b>349F</b>	<b>CRASH BANDICOOT</b>  <b>369F</b>	<b>PANDE MONIUM</b>  <b>329F</b>	<b>FIFA 97</b>  <b>369F</b>	<b>LONAX</b>  <b>369F</b>
---------------------------------------	---	---	--	-----------------------------------	---------------------------------

### JEUX

<b>FORMULA ONE</b>  <b>369F</b>	<b>WIPE OUT 2097</b>  <b>369F</b>	<b>TEKKEN II</b>  <b>369F</b>	<b>SOVIET STRIKE</b>  <b>369F</b>	<b>PETE SAMPRASS</b>  <b>329F</b>	<b>MYST</b>  <b>349F</b>	<b>NHL 97</b>  <b>369F</b>
<b>SIM CITY 2000</b>  <b>349F</b>	<b>RESIDENT EVIL</b>  <b>349F</b>	<b>PROJET X 2</b>  <b>369F</b>	<b>FIRD AND KLAWD</b>  <b>349F</b>	<b>STREET RACER</b>  <b>369F</b>	<b>START GLADIATOR</b>  <b>369F</b>	<b>MOTOR TOOM II</b>  <b>369F</b>

### ★ ACCESSOIRES ★

<b>PISTOLET PREDATOR</b>  <b>299F</b>	<b>SONY PLAYSTATION</b>  <b>1490F</b>	<b>ANALOG STEERING WHEEL and Fast Pedals</b>  <b>499F</b>
		<b>JOYSTICK ANALOGIQUE</b>  <b>479F</b>

ETRO GARE DE LYON ★ Ouvert de 9h30 à 19h du mardi au samedi



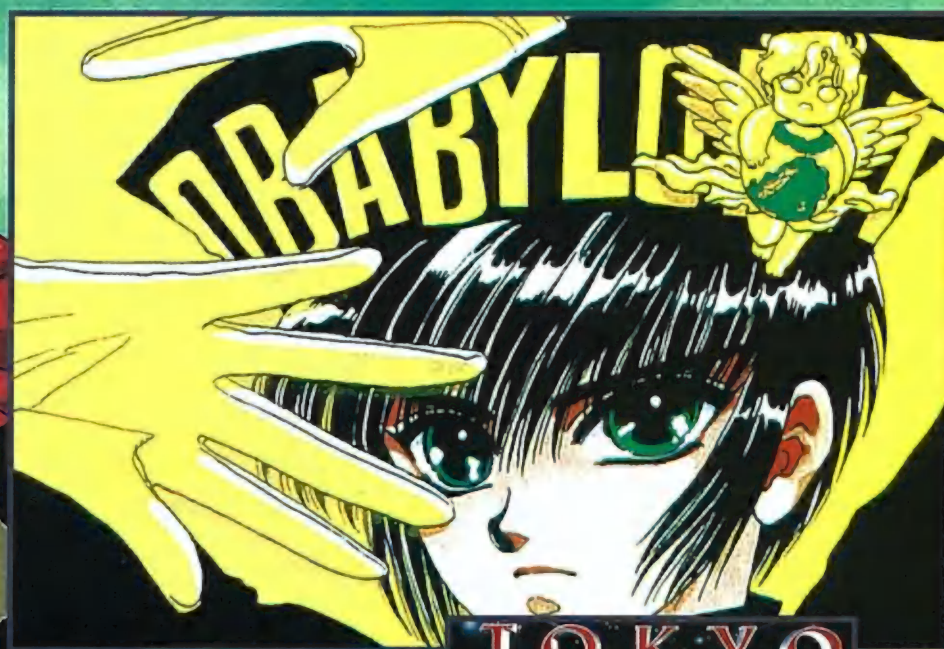
# TOKYO BABYLONE

**Jusqu'à présent, "Tokyo Babylone" était un manga du studio Clamp. Mais voilà que la version animée pointe le bout de son nez! Et vous risquez d'être conquis par cette histoire d'exorcistes!**

**S**ubaru Sumeragi est un jeune garçon un peu efféminé. Il est le chef d'une famille de médiums qui protègent le Japon des méfaits des esprits depuis plus de mille ans! Hokuto, sa sœur, est plutôt extravertie. Elle veille sur son frère. Le troisième personnage important de cette série est le mystérieux Seishiro. Il fait partie d'une famille d'assassins aussi ancienne que celle de Subaru. D'après

les apparences, il ne semble être qu'un simple vétérinaire. Plus étrange encore, il est très préoccupé par la sécurité de Subaru et, dans le manga, lui déclare sa flamme... Mais ne vous y méprenez pas, ce comportement est justifié par une promesse que Seishiro a faite, sous un cerisier, à Subaru lorsque celui-ci n'était encore qu'un enfant. Voilà pour le background de la série. J'ajouterai que le manga est disponible jusqu'au volume cinq. Les deux O.A.V. sont des

histoires complètes. Le deuxième est le plus intéressant. Une jeune femme douée de voyance aide la police à retrouver un assassin. Le design des personnages est bien choisi et la musique contribue à créer une ambiance très mystique. L'ensemble donne un animé de bonne qualité tant techniquement qu'au niveau du scénario. Comme le doublage n'est pas en reste, laissez-vous tenter, surtout si les histoires d'esprits vous passionnent.

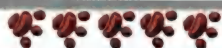


L'aura de Subaru se projette sous la forme d'oiseaux blancs.

Editeur: PFC

Format: O.A.V.

Version:  
SOUS-TITRÉE





# JAPON ANIMÉ



Subaru en pleine incantation.

## TOKYO BABYLONE

Partie 1



# DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions

## 73 MAGASINS

### LISTE DES MAGASINS

AGEN - 101 crs Victor Hugo	Tél : 05.53.87.92.52
AIX en PROVENCE - 2, r Lacépède	Tél : 04.42.93.60.10
AJACCIO - Galerie crs Napoléon	Tél : 04.95-21-19-05
ALBI - 64 r de la Croix Verte	Tél : 05.63.49.94.40
AMIENS - 2 r Lamarq	Tél : 03.22.92.28.85
ANGERS - 3 r de la Roë	Tél : 02.41.87.59.14
ANGOULEME - 16 r Chabrefy	Tél : 05.45.94.43.15
ANNECY - 3 r de la Paix	Tél : 04.50.51.44.98
ANNEMASSE - 11 r Adrien Ligué	Tél : 04.50.87.16.75
AUBERVILLIERS - 28 r du Moutier	Tél : 01.43.52.70.23
AVIGNON - 29, r des Fourbisseurs	Tél : 04.90.82.22.61
ARLES - 21, r du 4 Septembre	Tél : 04.90.96.84.81
BAYONNE - 28 r Pannecau	Tél : 05.59.59.41.61
BLOIS - 108 r du Bourg Neuf	Tél : 02.54.78.97.38
BORDEAUX - 4 r du Pas St Georges	Tél : 05.56.01.13.19
BOULOGNE sur MER - 77, r Victor Hugo	Tél : 03.21.30.20.95
BOURGES - 13 pl Planchat	Tél : 02.48.24.92.62
BRIVE - 4 r Charles Teyssier	Tél : 05.55.17.92.30
CHALON S/S - 44 r aux Fèvres	Tél : 03.85.42.98.58
CHOLET - 11 r G. Clémenceau	Tél : 02.41.46.06.01
CLERMONT - F - 114 Bld G. Flaubert	Tél : 04.73.28.93.37
CREIL - 7 r de la République	Tél : 03.44.25.56.64
DIEPPE - 4 r St Rémy	Tél : 02.35.84.63.90
DIJON - 16 r Devoges	Tél : 03.80.58.95.94
DUNKERQUE - 12 r Royer	Tél : 03.28.66.73.73
EVREUX - 9 r des Lombards	Tél : 02.32.62.54.72
FECAMP - 2 Place Bigot	Tél : 08.36.68.22.06
FORT de France - 10 r J. Compère	Tél : 0596. 63.12.13
FREJUS - 1526 Av de Lattre de Tassigny	Tél : 04.94.53.64.18
GRASSE - 29 r Paul Goby	Tél : 04.93.36.34.45
GRENOBLE - 17 Av Felix Viallet	Tél : 04.76.47.14.25
HAGUENAU - 2 r des Dominicains	Tél : 03.88.73.53.59
LA ROCHELLE - 12 r Gargouilleau	Tél : 05.46.41.29.01
LA VARENNE St HILAIRE - 72 Av du Bac	Tél : 01.41.81.03.17
LE HAVRE - 100 Av Foch	Tél : 02.35.22.72.55
LE PUY en VELAY - 16 Bd St Louis	Tél : 04.71.09.37.17
LE TAMPON (Réunion) - 199 rH. Delisle	Tél : 0262.27.87.76
LILLE - 41 r de la Clé	Tél : 03.20.51.44.75
LYON - 7 crs Gambetta	Tél : 04.78.60.33.60
MARSEILLE - r 37 Av Cantini	Tél : 04.91.78.96.75
MELUN - 14, r du Gle De Gaulle	Tél : 01.64.37.41.98
METZ - 12 r Sainte Marie	Tél : 03.87.36.33.33
MONT de MARSAN - 15, r des Cordeliers	Tél : 05.58.06.39.51
MONTLUÇON - 9 r des Rémouleurs	Tél : 04.70.05.94.82
MONTAUBAN - 107 Frq Lacapelle	Tél : 05.63.66.57.33
MONTPELLIER - 27 r Saint Guilhem	Tél : 04.67.60.42.57
MOULINS - 48 r des coutelliers	Tél : 04.70.34.09.95
NANTES - 9 r des Halles	Tél : 02.40.35.57.93
NARBONNE - 15 Bd du Dr Ferroul	Tél : 04.68.32.07.60
NÎMES - 1 r Richelieu	Tél : 04.66.21.81.33
NIORT - Gal Sainte Marie	Tél : 05.49.77.05.13
ORLEANS - 103 r Bannier	Tél : 02.38.77.98.30
PARIS - 16 - 3 r Guy de Maupassant	Tél : 01.45.04.13.10
PERIGUEUX - 16 r Eguillerie	Tél : 05.53.09.84.00
PERPIGNAN - 35 r du Maréchal Foch	Tél : 04.68.34.05.11
POINTE à PITRE - Angle r A.Grégoire et J.Jaures	Tél : 0590-26-95-26
REIMS - Gal du Lion D'Or	Tél : 03.26.77.96.76
ROANNE - 19 r du Bourg Neuf	Tél : 04.77.78.09.20
RODEZ - 24 r du Bal	Tél : 05.65.68.94.58
ROUEN - 18 r Alsace Lorraine	Tél : 02.35.89.60.33
SETE - 6, r Max Dormoy	Tél : 04.67.74.81.46
ST BRIEUC - 13 r de Rohan	Tél : 02.96.62.33.13
ST ETIENNE - 4 r Georges Tessier	Tél : 04.77.41.84.79
ST QUENTIN - 69 r d'Isle	Tél : 03.23.64.15.07
STRASBOURG - 5 pl Clément	Tél : 03.88.22.54.81
TARBES - 6, r B. Barrère	Tél : 05.62.44.92.92
TARNOS - Gal Ctre Cial Mammoth	Tél : 05.59.64.18.66
THONON les BAINS - Gal l'Etoile II	Tél : 04.50.71.69.02
TOULON - 20 r Vincent Courdouan	Tél : 04.94.91.39.69
TOURS - 5 r Auguste Comte	Tél : 02.47.20.42.30
TROYES - 34 r du Général Saussier	Tél : 03.25.73.11.28
VALENCE - 29-31 Av F. Faure	Tél : 04.75.56.72.90



# GALAXY EXPRESS 999

"Galaxy Express 999", la série télé, fut diffusée sur la défunte 5. Retrouvez en cassette vidéo le film, qui était passé lors du cycle Cinémanga.

**G**alaxy Express 999" est un film inspiré de l'œuvre de Leiji Matsumoto, l'auteur de "Captain Harlock", alias Albator. Ce n'est donc pas étonnant qu'il constitue un mélange de ces deux univers. Au début de l'histoire, on fait connaissance avec Tetsuro Hoshino un jeune garçon. Il est orphelin, sa mère s'étant fait tuer par le "comte", un androïde! Car, à cette époque, les hommes peuvent abandonner leur corps de chair et de sang pour l'échanger contre un corps de métal, afin d'accéder à l'immortalité. Pour subir cette transformation, les aspirants à la vie éternelle doivent se rendre sur la planète Androméda. Pour ce voyage à partir de la Terre, il faut prendre l'Express 999, un train qui traverse les galaxies et dessert plusieurs planètes.

Tetsuro va rencontrer une charmante jeune femme, qui lui paie son billet. Elle sera son mentor et lui montrera comment "fonctionnent" les autres planètes. Il rencontrera des personnages très célèbres, comme Toshiro, le créateur de l'Arcadia, ou encore Esmeralda et Albator. J'ai vraiment apprécié ce dessin animé, même si le style graphique de Matsumoto ne plaira pas à tout le monde. L'animation est d'excellente qualité, mais le principal intérêt de ce film réside incontestablement dans son scénario! Le jeune Tetsuro se retrouve peu à peu confronté à son destin. Il doit abandonner ses rêves d'enfant, et c'est en explorant "les mondes" qu'il découvrira qui il est vraiment.



Tetsuro jette un dernier coup d'œil à la Terre.

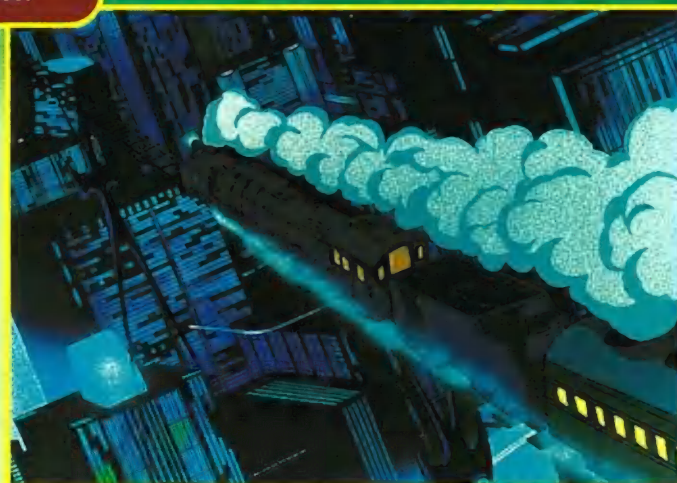
Le fameux Express 999!



Editeur: KAZE ANIMATION

Format: FILM D'ANIMATION

Version: FRANÇAISE





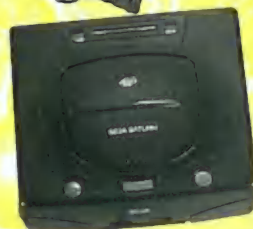
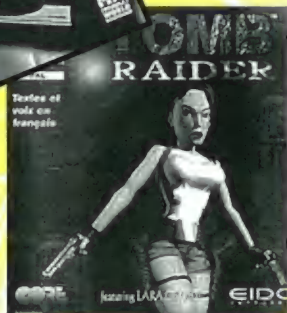
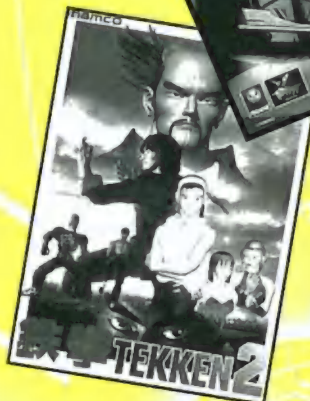
# DOCK GAMES

## Jeux Vidéo Neufs et Occasions



### NOUVEAUX MAGASINS

ARLES - 21, rue du 4 septembre  
ROANNE - 19, rue du Bourg Neuf  
BOULOGNE S/MER - 77, rue Victor Hugo  
MOULIN - 48, rue des Coutelliers  
THONON LES BAINS - Galerie l'Étoile II  
PERPIGNAN - 35, rue du Maréchal Foch  
TARBES - 6, rue B. Barrère



console SATURN et un pad\*\*  
et 1 CD de Démo

**1490,00 Frs**

**Les nouveautés Saturn**

Fifa 97 - Andretti Racing - Die Hard Trilogy  
Pete Sampras - Micromachine 3V  
Rugby Jonah Lomu

REPRISE DE VOTRE ANCIENNE CONSOLE 16 BITS  
CONDITION ARGUS

**DOCK GAMES PAIE COMPTANT  
AUX MEILLEURES CONDITIONS  
VOS CONSOLES ET JEUX VIDEO**

(voir conditions argus dans votre  
magasin le plus proche)

Vous avez en projet la création d'un magasin  
de jeux vidéo dans votre ville  
Contactez nous, vous serez peut-être  
le prochain magasin DOCK GAMES.

Leader incontestable en France avec 80 boutiques spécialisées d'ici fin 96,  
notre groupe, fort de son expérience, vous apportera les gages de réussite dont vous avez besoin  
Un Concept qui fait ses Preuves - Une Notoriété et une Communication Nationale  
Une vraie Centrale d'Achat, plateforme et entrepot  
Renseignements 24h sur 24 au **08 36 68 22 06**

## VOS INTÉRÊTS SONT EN JEUX ! l'Engagement des DOCKS

- Vous racheter CASH\* vos consoles et vos jeux vidéo sans contrepartie  
Nos tarifs sont clairement définis par un argus du jeu vidéo à parution mensuelle
- Vous offrir les dernières nouveautés au meilleur prix avec la SUPERCARTE  
et avoir un choix de jeux et de consoles d'occas comme nulle part ailleurs  
Play Station, Saturn, 3DO, Jaguar, Super Nintendo, Mega Drive, 8 bits, CD Rom, CDI, Etc...
- Vous présenter en direct du Japon et des USA les derniers goodies et news  
cardass, figurines, posters, mangas DBZ et autres, cartes MAGIC, pog's, air soft guns, etc..
- Vous informer et vous renseigner 24h sur 24, 7 jours sur 7, partout en France  
sur nos magasins, leurs promotions et informations par un simple appel téléphonique (sans indicatif)

**LE SERVEUR DOCK GAMES 08 36 68 22 06**  
**À VOTRE SERVICE**



Console PLAYSTATION & un Pad  
+ 1 CD de demo

**1490,00 Frs**

console Française distribuée et garantie par SONY France

**Les nouveautés Play Station**

Destruction Derby II - Micromachine 3V  
Rugby Jonah Lomu - Extreme Games II  
Twisted Metal II

REPRISE DE VOTRE ANCIENNE CONSOLE 16 BITS  
CONDITION ARGUS

Nous recherchons des partenaires pour une implantation de magasins  
dans les villes suivantes : Macon - St Malo - Ales - Cherbourg - Annonay  
Lisieux - Beauvais - Brest - Morlaix - Quimper - Rennes - Bourg en  
Bresse - Lorient - St Nazaire - La Rochelle S/Yon - Poitiers - Chartres  
Rochefort - Saintes - Gap - Libourne - Bergerac - Marmande - Le Mans  
Lons le Saulnier - Vannes - Bergerac - Cahors - Aurillac - Thionville  
Limoges - Nancy - Chateauroux - Beziers - Auch - Pau - Carcassonne  
Verdun - Castres - Orange - Montelimar - Aubenas - Autun - Chaumont  
Bar le Duc - Charleville - Mulhouse - Belfort - Colmar - Besancon et plus  
généralement toutes les villes représentant une zone de chalandise  
de plus de 30000 H.

\* Selon le stock des magasins, l'état la vétusté, la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement - Pour les appels en 36-68-... : la taxation est de 2,23 F TTC / min.  
\*\* La carte DOCK-KID vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES. Certains prix peuvent varier selon les magasins, en particulier  
pour la Corse et l'Outre mer - Prix T.T.C. - DOCK GAMES, LE LOGO DOCK-KID SONT DES MARQUES D'INTER DEAL.



# Bastard

**Les aventures de Dark Schneider en sont déjà à leur deuxième tome. Il est donc temps de vous présenter ce manga original qui louche vers le jeu de rôles!**

**D**S. est un magicien très puissant qui a déserté les forces des Ténèbres pour se ranger du côté des humains dans le royaume de Meta Licana. Ce changement de camp le conduit à affronter les anciens généraux qu'il avait formés. Le premier à se trouver sur son chemin est Gala, le ninja. Celui-ci est armé d'une formidable épée, et le duel va être rude. Le dessinateur Kazushi Hagiwara possède un très bon trait qui s'affine avec le temps. Il faut savoir qu'au Japon la parution du manga se poursuit, mais à un rythme moins rapide et régulier que d'habitude. Ce qui explique la qualité des décors, même si parfois l'ensemble reste un peu fouillis. "Bastard" s'appuie sur un scénario assez délirant, avec de nombreuses références aux jeux de rôles "sur table", dans le genre Advanced Dungeons and Dragons. Ces "emprunts" se remarquent dans la

"définition" de la magie ou la division entre différentes "écoles", les prêtres utilisant surtout des sorts de soin ou de protection... "Bastard", en plus d'être bourré d'humour, met en scène des combats à l'épée et des duels de magie. C'est un très bon manga, dont le style évolue au fur et à mesure de sa parution. Rendez-vous dans un an, pour voir la tournure des événements!



Kal, le plus puissant des anciens alliés de D.S.



D.S. prêt à lancer un sort.

Les anges ne sont pas tous des chérubins!



D.S. et la charmante Yoko.

Editeur: GLÉNAT

Format: MANGA

Version: FRANÇAISE





# Les Pandachtrucs

## MACROSS PLUS

La troisième et avant-dernière cassette est disponible chez Manga Vidéo. Il est impossible de rater cette série d'O.A.V. qui est, techniquement, la meilleure jamais sortie en France.



Encore un triangle amoureux!

## ENNEMI 2

La suite des aventures d'"Ennemi" vient de sortir! C'est toujours en couleur et aussi beau! Les amateurs de baston seront ravis. Un titre à suivre absolument, foi de Panda!

## NORITAKA

Les aventures du jeune Noritaka (chez Glénat) ont déjà conquis A.H.L., Marc et Gial! Toujours aussi hilarant, ce cinquième volume se dévore trop vite! Du même éditeur, les fans de Tezuka seront ravis de trouver le manga du roi Léo.



## GHOST IN THE SHELL

Le deuxième volume du manga vient d'être édité chez Glénat. Si vous voulez comprendre le film, qui devrait sortir en salle fin janvier, lisez d'abord le manga. C'est

toujours aussi bien dessiné et complexe. De l'excellent Shirow!



La charmante héroïne, et androïde, de la série!

**JAPON  
et US  
à votre  
service !**

Et toujours le plus beau  
rayon de japanimation  
de France !

**SAMURAI  
RED SUN**

TEL : 01 43 20 71 73

Spécialiste IMPORT JAP (on est très forts)  
et US (on va le devenir)

VPC : 01 43 20 72 13

Samouraï / RED SUN  
Passage Montparnasse  
16 bis Rue d'ODESSA  
75014 PARIS

Métro: Edgar Quinet  
ou Montparnasse

Ouvert tous les jours  
de 11h à 20h, et même  
le **DIMANCHE**  
de 13h à 18h !

**Commandez n'importe quoi...ou presque, nous vous trouverons l'introuvable !**



**DIE HARD** Arcade  
349 F

**KOF 96**  
Fighter's Megamix  
Sonic Xtreme  
Rockman 8  
Tengai Makyo  
Area 51  
Metal Slug  
Terra Phantastica  
Eve (très érotique)  
ETC... **EN STOCK**

**Mario Kart 64**  
Goemon 64

**NEC & PCFX**  
Tout est dispo en  
moins d'une semaine

**LDs JAPs à la  
commande !**

Gros rayon  
Vieux goods  
Cobra, Goldorak,  
Harlock, etc...



**SNK**  
Jap

**SUPER FAMICOM**  
Grand choix de RPG  
et prise de commande  
au Japon

Gros arrivage  
**SAINT SEIYA**  
ME-Joyful

Plein de  
**ART-BOOKS**  
disponibles



**TOSHINDEN 3**  
399 F

**Final Fantasy VII**  
Wild Arms  
Do Kyu Sei  
Dragon Knight 4  
Bushido Blade  
Ranma 1/2  
ZXE - D  
Alice in Cyberland  
Real Bout  
ETC... **EN STOCK**



## NEWS



Sony retourne sa veste...

## PSYGNOSIS N'EST PLUS A VENDRE!

● Comme nous l'avions révélé dans notre numéro 58, Sony avait lancé un appel d'offre pour revendre Psygnosis. Avide de gros sous, Sony estimait que "c'était le moment de vendre" de manière à réaliser un bénéfice conséquent. Eh bien, Sony vient de se réviser et annonce son intention de ne plus revendre Psygnosis, considérant que ce n'était ni son intérêt, ni celui de

Psygnosis d'effectuer cette opération. Rappelons que Psygnosis vient de faire un carton hallucinant avec son Formula One (environ 700 000 exemplaires en Europe) et qu'il est un éditeur très actif dans le monde du PC (drôle de coïncidence, Sony vient tout juste de se lancer dans la fabrication de micro-ordinateurs...). Voilà donc quelques arguments qui ont dû faire sérieusement réfléchir le géant nippon, d'autant que Psygnosis ressort grandi de cette histoire et exerce désormais un contrôle accru sur ses budgets, la "mainmise" de Sony se faisant beaucoup plus lâche...

Aussi bien que l'original... mais moins cher!

## LE PAD EDGE

● Par les temps qui courent, une ristourne de cinquante francs sur un pad, ce n'est pas du luxe. Quasiment identique au pad original de la Playstation (quasiment, car il fait un peu plus... "plastique"), ce paddle, qui répond au doux nom de Edge, est vendu 139 francs alors que l'officiel est à environ 199 francs. C'est d'autant plus intéressant que sa prise en main et son look sont en tous points les mêmes que ceux du pad de Sony. Disponible chez les meilleurs revendeurs de France (contactez STI au 01-40-12-39-89 pour plus de précisions).



## La vérité est bien là! LES DEVELOPPEURS SECRETS DE NINTENDO

● Nintendo a décidé de créer, dans le plus grand secret, plusieurs sociétés chargées de développer sur la N64 et son Disc Drive. Elles seraient quatre sociétés, filiales du géant nippon, à avoir ainsi vu le jour au cours des derniers mois. Après enquête de notre correspondant au Japon, deux de ces sociétés ont été découvertes dans la campagne japonaise, loin de Tokyo. On y retrouve de grands noms de l'arcade tels que Tetsuya Kawaguchi, le père de Raiden (célèbre shoot). Chacune serait en train de préparer quatre jeux. Pendant ce temps-là, Nintendo France s'interroge sur son sort (voir C+60), mais l'optimisme est de rigueur.

## La M2 sur le pied de guerre SORTIE JAPONAISE PREVUE POUR L'ETE 97

● Lors d'une visite dans nos locaux, M. Horoyuki Sakai et sa femme, tous deux en charge de la M2, nous ont révélé que cette console sortirait au Japon durant l'été prochain et que sa sortie en France pourrait s'effectuer vers la fin 1997. Quant au prix, il reste inconnu, même si d'autres informations (voir brève) laissent entendre qu'elle devrait être vendue dans les alentours de 1000 francs au Japon. Pour de plus amples informations à propos de ce monstre de technologie, consultez notre dossier spécial M2 dans le numéro 58.



## Faites-vous plaisir pour Noël... ENJOLIVEZ VOTRE CONSOLE!

● Marre de votre Playstation toute grisonnante? Marre de voir cette tristounette boîte noire que d'aucuns nomment Saturn. En attendant la Playstation blanche (qui devrait sortir en Asie dans le courant de l'année prochaine et inclut la possibilité de lire des vidéo CD), Aero-Star a peut-être une solution. Cette association biterroise (ce n'est pas sale) se propose de personnaliser votre console en la décorant à l'aérographe (pour 400-600 francs, selon le motif choisi). L'idée est sympa, et ça pourrait faire plaisir à votre petit frère (s'il voulait bien lâcher le paddle cinq minutes). Contacter Aero-Star au 04-67-35-01-20. Ils sont à Béziers.



■ SELON NOTRE CORRESPONDANT AU JAPON, le prix constructeur de la M2 est fixé à 29 800 yens (moins de 1 500 francs) et le prix de la machine serait révisé à la baisse par les magasins, soit 20 000 yens (moins de 1 000 francs). La console serait donc vendue à perte!

■ SQUARESOFT ET ALIAS/WAVEFRONT (société renommée pour ses logiciels pour stations de travail Silicon Graphics et ses effets spéciaux pour le cinéma) ont passé un accord pour Final Fantasy VII. Square souhaite bénéficier de l'expérience d'Alias pour offrir à FF VII un rendu graphique optimal. La sortie du jeu aura peut-être lieu dès le 1er janvier.



# Difintel-Micro

Jeux vidéo, multimédia, japanimation, cartes à collectionner et à jouer

**Acheter, revendre, collectionner, tester...**

**70 magasins en France pour vous satisfaire**

Pour fêter l'année 97, DIFINTEL-MICRO se déchaine:

Des milliers d'offres exceptionnelles.

**Des coupes-vent à gagner, renseigne toi dans les boutiques participant à l'opération!**

## PLAYSTATION\*

COMMAND & CONQUER  
BLAST CHAMBERS  
DESTRUCTION DERBY 2  
RAGE RACER  
TOBAL N°1  
CHEVALIER DE BAPHOMET  
PORSCHÉ CHALLENGE  
DISRUPTOR  
FIFA 97  
DIE HARD TRILOGY  
PANDEMONIUM  
CRASH BANDICOOT  
TEKKEN 2  
FORMULA ONE  
CHRONICLE OF THE SWORD  
SPOT GOES TO HOLLYWOOD  
CRUSADER NO REMORSE  
DES JEUX US ET JAP  
DES OCCAZ À PARTIR DE 99 F

## SATURN\*

VIRTUAL ON  
DBZ 2  
VIRTUA COP 2  
STREET FIGHTER ALPHA 2  
WORLDWIDE SOCCER 97  
DAYTONA 2  
FIGHTING VIPERS  
DARK SAVIOR  
HEARTH OF DARKNESS  
MR BONES  
SONIC EXTREME  
CASPER  
DIE HARD TRILOGY  
ANDRETTI RACING  
CRUSADER NO REMORSE  
TOMB RAIDER  
BREAK POINT TENNIS  
TUNNEL B1  
DOOM  
DES OCCAZ À PARTIR DE 99 F

## CD-ROM\*

ALERTE ROUGE  
PHANTASMAGORIA 2  
DRAGON LORE 2  
FLIGHT SIMULATOR 6  
DIABLO  
SPYCRAFT  
CAUCHEMARD DE PPD  
MDK  
MAX  
TUNNEL B1  
F1 MANAGER  
LORD OF THE REALM 2  
LEISURE SUIT LARRY 7  
FIFA 97  
KRND  
NBA LIVE 97  
DES CD CULTURELS



**MAGIC**  
L'Assemblée

**DRAGON'NET**

Cartes MAGIC, Alliance, Mirage, Collector Tour, Chronicle, Ere Glaciaire, etc ...  
DRAGON 'NET Starters, Boosters, Collector, K7 initiation.  
Cartes MARVEL, UPPER DECK, FLEER etc ...  
Mangas, OAV, Japanimation

**ALORS CONVAINCU !!!**

**Tu ne sais pas si tu as un DIFINTEL-MICRO  
à côté de chez toi, appelle nous !!!**

**Pour fêter l'année 1997,  
DIFINTEL MICRO te propose d'acheter  
aujourd'hui et de rembourser dans  
3 mois. \*\*\* Renseigne-toi !**

Difintel-Micro c'est aussi une carte club, qui vous permet de tester  
les jeux avant de les acheter, qui au bout de 12 achats par an vous offre  
10% de la valeur globale de tous ces achats \*\* et qui vous permet de revendre  
vos jeux 10% de plus par rapport à l'argus!

\*\* (Hors consoles, paiement en bons d'achat). Certaines offres peuvent varier selon les magasins

\*\*\* à partir de 1 000 Frs et sous réserve d'acceptation par CETELEM.TEG annuel variant en fonction du montant du crédit.

Ales (30) / 04-66-52-44-66  
Aix en Provence (13) / 04-42-21-11-48  
Angers (49) / 02-41-25-34-27  
Annecy (74) / 04-50-52-86-02  
Annemasse (74) / 04-50-87-23-14  
Annonay (07) / 04-75-32-42-52  
Athis Mons (91) / 01-60-48-34-36  
Avignon (84) / 04-90-85-70-25  
Beauvais (60) / 03-44-48-53-60  
Belley (01) / 04-79-81-00-34  
Bercy 2 CCial (94) / 01-43-78-69-30  
Biarritz (64) / 05-59-24-39-07  
Bordeaux (33) / 05-56-79-05-52  
Bourges (18) / 02-48-24-10-34  
Bourg en Bresse (01) / 04-74-23-13-54  
Bourgoin (38) / 04-74-43-29-53  
Chambéry (73) / 04-79-62-27-22  
Champigny (94) / 01-48-81-10-16  
Chartres (28) / 02-37-36-44-22  
Chelles (77) / 01-64-21-55-44  
Dax (40) / 05-58-56-29-03  
Draguignan (83) / 04-94-68-92-55  
Evreux (27) / 02-32-62-54-09  
Ferney Voltaire (01) / 04-50-40-43-43  
Forbach (57) / 03-87-88-67-16  
Gap (05) / 04-92-52-72-74  
Haguenau (67) / 03-88-63-88-36  
Istres (13) / 04-42-55-31-95  
Le Creusot (71) / 03-85-55-08-02  
Livy gargan (93) / 01-43-51-03-54  
Lons le Saulnier (39) / 03-84-24-41-59  
Lyon (69) / 04-78-37-15-70  
Macon (71) / 03-85-39-09-52  
Maison alfort (94) / 01-48-93-35-14  
Mandelieu (06) / 04-93-93-54-33  
Metz (57) / 03-87-74-65-70  
Montigny le Bretonneux (78) / 01-39-44-06-76  
Nancy (54) / 03-83-30-45-67  
Nantes (Orvault) / 02-40-59-53-00  
Neuilly (92) / 01-47-45-17-97  
Nice (06) / 04-93-92-99-88  
Nimes (30) / 04-66-36-26-77  
Nogent (94) / 01-48-75-76-32  
Nogent Le Rotrou (28) / 02-37-52-44-44  
Noisy Le Roi (78) / 01-34-62-98-69  
Paris 3 (75) / 01-42-77-91-32  
Paris 17 (75) / 01-47-64-15-96  
Perigueux (24) / 05-53-53-55-54  
Perpignan (66) / 04-68-35-54-98  
Pontoise (95) / 01-30-75-17-61  
Pontault Combault (77) / 01-60-29-53-76  
Rennes (35) / 02-99-78-26-96  
Ris Orangis (91) / 01-69-25-99-66  
St Etienne (42) / 04-77-47-14-16  
St Germain les Corbeil (91) / 01-60-75-93-00  
St Gratien (95) / 01-34-17-11-33  
St Raphaël (83) / 04-94-82-29-00  
St Maur (94) / 01-48-86-55-32  
Sarcelles (95) / 01-39-92-47-16  
Tarbes (65) / 05-62-83-38-48  
Thionville (57) / 03-82-53-80-81  
Vannes (56) / 02-97-47-40-78  
Verdun (55) / 03-29-86-14-41  
Villejuif (94) / 01-46-78-43-76  
Villemomble (93) / 01-48-55-21-69

**Nouveau :**  
**Tarbes**  
**Ville d'Orly**  
**Caen**  
**Le Neubourg**

Magic est une marque déposée par Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.





■ **KING OF FIGHTERS 95** ET **SAMURAI SHODOWN III** sortiront sur Playstation en version officielle début mars 97.

■ **CAPCOM** a accordé l'exclusivité de X-Men Vs Street Fighter à Sega. Le jeu ne sortira donc jamais sur Playstation. Capcom ne souhaite pas perdre de temps à adapter un tel jeu sur PS à cause du problème de mémoire vidéo de cette console.

■ **DESTRUCTION DERBY 2**, testé dans notre numéro de décembre (C+60, 93%), est retardé. Psygnosis nous annonce que la version officielle ne sortira que le 17 janvier 1997.

■ **LES AFICIONADOS DE L'ARCADE** s'adonnent très certainement au dernier jeu de combat de Namco: Soul Edge. L'adaptation sur PS de ce monstre devrait sortir en mars sous le nom de Soul Blade, le mot Edge étant déposé en Europe...

■ **ALORS QUE LA CASSETTE VIDEO** est disponible dans tous les vidéo-clubs, Psygnosis nous fait savoir que l'adaptation ludique sur Playstation de "la Cité des enfants perdus" sortira fin février 97.

■ **AU JAPON**, les ventes cumulées de Namco Museum Vol. 1 à 4 ont dépassé celles de Tekken 2. Comme quoi, c'est bien grâce aux vieux pots qu'on fait les meilleurs bénéf!

## Monster Truck (PS)

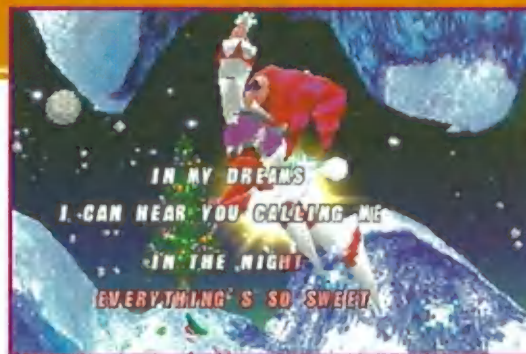
### TOLES FROISSEES, LE RETOUR!

■ **Monster Truck** est le nouveau jeu de Reflections Technology, à qui l'on doit la célèbre série des Destruction Derby. Fort logiquement, les Monster Truck sont à l'honneur, mais vous pourrez aussi concourir dans des buggies. Le jeu propose trois modes distincts: le Rallye grande distance (plusieurs courses sur des terrains escarpés), le Contre la montre et la section Arène (dans laquelle vous devrez réaliser des cascades en tout genre sur des carcasses de bagnoles). La réalisation du soft est digne de la réputation de R.T. en matière de gestion 3D, et on se rapproche grandement des sensations d'un Hardcore 4x4 (C+60: 89%). La tôle devrait commencer à se froisser début février.

## Christmas Nights (Sat), suite et fin

### MERRY CHRISTMAS

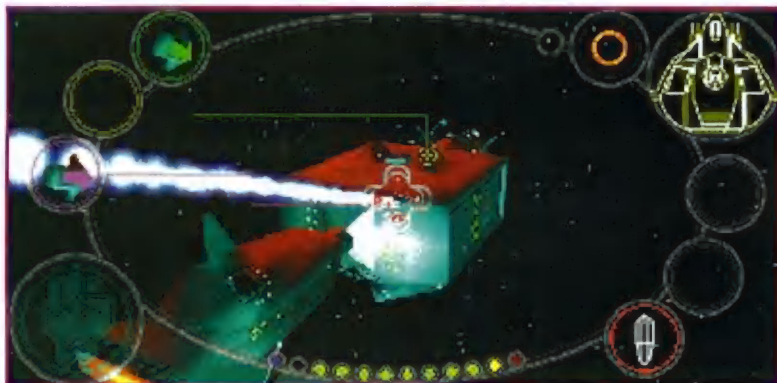
● Sega nous fait la totale pour Noël. En effet, pour l'achat d'une Saturn ou de deux jeux choisis parmi Worwilde Soccer 97, Nights, Virtua Cop 2, Daytona USA CCE et Fighting Vipers, Sega vous offre gratuitement le CD de Christmas Nights. Celui-ci contient le premier niveau du jeu: Spring Valley (entièrement relooké aux couleurs de Noël) et un boss. Selon les notes que vous récupérez à la fin du niveau, vous pourrez avoir de petits cadeaux comme de superbes illustrations inédites en haute résolution, un karaoké, un mode Link (vous devez faire le plus de Link possible sur un parcours original), ou encore avoir la possibilité de jouer avec Sonic. Vous pourrez accéder à pas moins de 24 cadeaux différents, et ce n'est pas tout! Le jeu possède une horloge interne, et il est fort probable que le soir de Noël, vous ayez d'autres surprises.



## Porsche Challenge (PS)

### I LIEBE FAHREN IN MEINE PORSCHE!

● Après avoir dégoté la licence exclusive de Porsche, les créateurs de Total NBA 96 reviennent en force pour offrir à la Playstation un digne successeur de Ridge Racer. C'est dans la toute nouvelle Boxster que vous parcourrez les six circuits disponibles, et plutôt que les voitures, ce sera les conducteurs que vous sélectionnerez. Les développeurs ont même eu la bonne idée d'intégrer dans ce jeu, graphiquement très réussi et plutôt novateur, le circuit de test de Stuttgart où toutes les nouvelles Porsche sont jaugées. Sortie prévue dans le courant du mois de février.



Plus d'une cinquantaine de missions vous seront assignées et, visuellement, le moteur 3D est un des plus aboutis qu'il nous ait été donné de voir pour ce type de jeu. Sortie prévue aux alentours de mars.

## Darklight (PS)

### ESPAAACE... FRONTIERE DE L'INFINI!

● Dans la série "Wing-Commander-commence-à-tourner-en-rond-et-je-voudrais-autre-chose", Electronic Arts propose un nouveau shoot spatial pour le moins impressionnant.









■ **APOCALYPSE** est la nouvelle extension de Doomtrooper. On y trouve, entre autres merveilles, des règles sur les pouvoirs Ki, des règles pour les véhicules et des précisions sur des règles déjà publiées. Bon, ça n'a rien de révolutionnaire, mais Doomtrooper marche bien et abondance de cartes ne nuit pas.

■ **DEUS** devrait faire un carton dans les cours de récré! Il s'agit d'un jeu ultra simple, genre pure baston. C'est moins compliqué que la belote, les cartes sont belles, et c'est plein de dieux antiques: marrant et sympa.

■ **LEGACY OF THE TRIBES** est la dernière extension pour Rage, pas seulement dernière en date, mais dernière tout court. C'est dommage, le jeu tournait bien et les cartes étaient marrantes. Dans LotT, c'est carrément le carnage: on retrouve des garous issus d'anciennes extensions, et ils n'ont pas choisi les plus faiblards.

■ **THE ART OF PLAYING MYTHOS** est, comme son nom l'indique, un guide consacré au jeu de cartes Mythos. Ce genre d'ouvrage est rarement plus qu'un catalogue publicitaire, plein de photos de cartes et de règles hyper détaillées. A réserver aux débutants ou aux fans, donc.

■ **SPELLFIRE** poursuit sa carrière. Night Stalkers est la nouvelle extension de ce jeu directement inspiré d'AD&D. Elle est pleine de monstres pas sympa. Une particularité: les dessins ont été remplacés par des photos. Mouais...

## Cartes X-Files LES VOILÀ ENFIN!

● **X-Files**, le jeu de cartes, est enfin paru après plusieurs mois d'attente. Capitalisant sans sourciller sur le succès phénoménal de la série télé, les concepteurs du jeu ont pris leur temps pour sortir un produit qu'ils espèrent à la hauteur des espoirs placés en

lui. Au fait, l'est-il vraiment, à la hauteur? A première vue, les cartes sont... assez bordéliques: il y a des photos de la série et des tonnes d'indications dans tous les sens. C'est si compliqué que ça? Tout dépend en fait du jeu auquel vous jouez. Il existe deux versions de règles: une "simple", pour les débutants, et une "avancée", pour les habitués. Le principe reste le même, seul le niveau de détails change. Pour l'instant, c'est hélas en anglais, mais il serait étonnant qu'une traduction n'arrive pas assez vite.



## X-Files bis MULDER, QUE SE PASSE-T-IL?

● Les règles simplifiées du jeu s'apparentent à une sorte de Cluedo. Vous contrôlez une équipe d'agents, et votre but est de savoir sur quel "dossier classé" travaille votre adversaire. Comment? En vous rendant dans des lieux précis qui vous permettent de poser une question du genre: "Est-ce que ça a un rapport avec les extra-terrestres?" On dénombre quatre domaines de questions (affiliation, motivation, méthode et résultat). Une fois que vous avez déterminé les quatre, vous avez gagné. Mais il faudra se battre pour ça: équiper vos agents, envoyer ceux de vos adversaires à l'hôpital et évitez qu'ils s'intéressent de trop près à vos affaires. A première vue, c'est très rigolo, mais vous passerez très vite aux règles avancées.

## Sabbat DU MAUVAIS CÔTÉ DE LA BARRIÈRE?

● **The Sabbath** est la nouvelle extension de Vampire - le jeu de cartes, tiré du jeu de rôles du même nom. Le Sabbath est une secte de vampires terrifiants, prêts à toutes les extrémités pour abattre des ennemis trop traditionalistes à leur goût. Dans le jeu de cartes, leur personnalité diabolique passe à l'arrière-plan. Les vampires du Sabbath sont juste prétexte à de nouveaux personnages, de nouvelles disciplines et des intrigues politiques encore plus complexes. Vampire s'adresse aux joueurs très expérimentés, et ce n'est pas cette extension qui va arranger les choses. A noter qu'elle peut cependant être jouée "seule", sans le jeu de base. Pour le reste, les cartes sont comme toujours superbes, surtout celles des vampires.





# Qu'attendez-vous pour découvrir le meilleur manga en Français ?

52 PAGES  
EN COULEUR



28F

CONSOLES

DISPONIBLE CHAQUE MOIS EN KIOSQUE  
REVENDEURS CONTACTEZ DPMF AU 01 69 12 38 40



Chez Fantaisy Game, c'est Noël toute l'année, nos prix sont les plus bas !!!



TOMB RAIDER  
FRANCAIS



STAR  
GLADIATOR



PANDEMONIUM  
FRANCAIS



DISRUPTOR  
FRANCAIS

MODIFICATION  
PLAYSTATION  
200 F



DIE HARD  
FRANCAIS



JET MOTO  
US



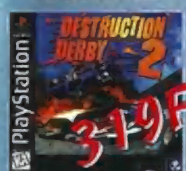
LEGACY OF  
KAIN US



FIFA 97  
FRANCAIS

Memory Card 119F  
Péritel-RGB 100F  
Manette 119F

Playstation



DESTRUCTION  
DERBY 2 FR



RAGE RACER3  
JAP



CONTRA US



MK TRILOGY  
FRANCAIS



SOUL AGE  
JAP

## Fantaisy Game

52 rue de l'Université 69007 Lyon  
Tél. : 04 72 71 34 44

Spécialiste des consoles à Lyon, nous sommes à votre disposition pour plus de renseignements. N'hésitez pas à comparer nos prix avant tout achat.

Jeux occasions Playstation à partir de 80F

**CITY GAME PARIS**  
Centre Commercial OSLO  
44 Av. d'Ivry 75013 Paris.

Bon de commande à retourner à Fantaisy Game  
52 rue de l'Université 69007 Lyon

Designation	Prix
Frais de port	30 F
Total à payer par chèque	
Nom :	Prénom :
Adresse :	
Tél :	

Prix valable, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution, dans la limite des stocks disponibles. Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs.



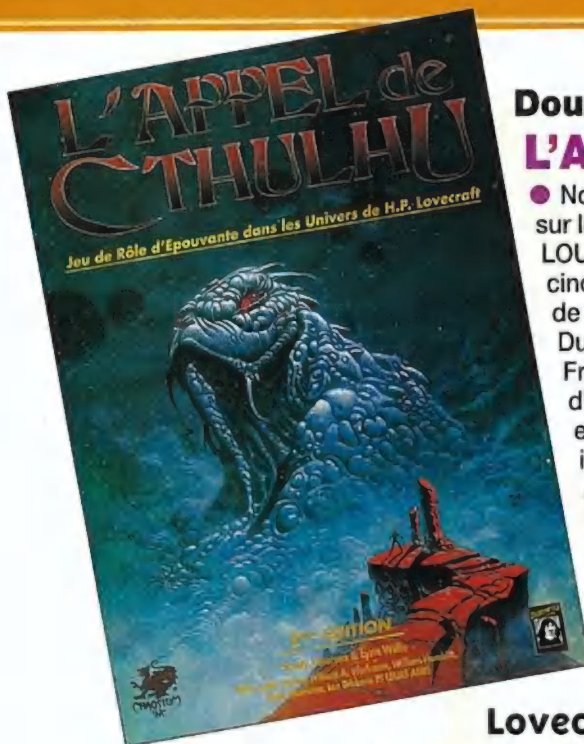
■ **LA DEUXIÈME ÉDITION** d'"HAWKMOON" est sortie depuis déjà quelques semaines. C'est un gros bouquin à couverture cartonnée, qui contient tout ce qu'il faut pour jouer dans le tragique millénaire de Moorcock — l'auteur d'Elric. Le jeu a été entièrement repensé par une équipe 100% française. C'est beau, mais violent!

■ **NATURE**, la dernière extension de Scales, est enfin annoncée. Scales est un jeu à "suites", un peu comme la série des "X-Files". Entre deux aventures "anodines", les joueurs sont impliqués dans une intrigue de grande ampleur. Donc ce coup-ci, ça y est. On sait enfin qui a tué le père des dragons! C'est...

■ **LES "ARCANES"** sont une série de suppléments petit format pour Nephilim. Ils ont la taille d'un comics, ils coûtent 35 francs, ils paraissent tous les mois et ils contiennent tout ce qu'il faut savoir sur ces mystérieuses sociétés Nephilim. Accrochez-vous, il y en a 22 comme ça, et on en n'est qu'au numéro 2!

■ **DEUX NOUVEAUX JEUX POUR CE DÉBUT D'ANNÉE:** Polaris est théoriquement paru, et vous propose de jouer dans l'eau — vu qu'il n'y a que là qu'on ne risque pas sa peau toutes les cinq minutes. Dans Atlantys, c'est le contraire: le continent mythique du même nom remonte à la surface, et vous êtes dessus. Sortie en mars ou avril...

■ **OVNI SOIT QUI MAL Y PENSE** est la dernière soirée-enquête parue chez SPSR. Le principe est tout simple: vous invitez une quinzaine de copains, vous mettez vos parents dehors, et en avant pour un grandeur nature en huis clos. Celui-ci est vraiment un bon cru.



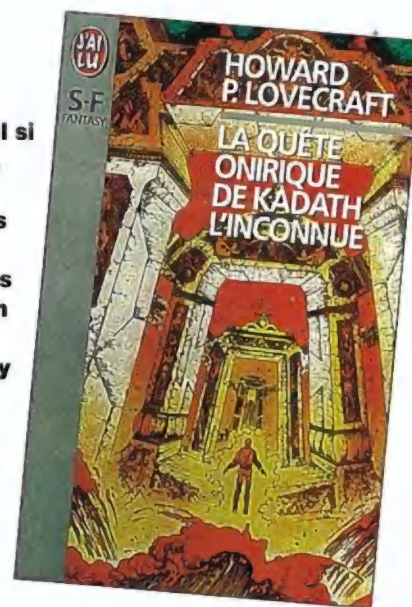
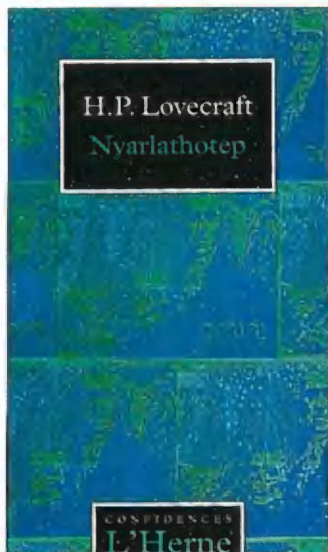
## Douze ans et toutes ses dents L'APPEL DE CTHULHU

● Nous avons choisi, dans ce numéro, de nous pencher sur le cas de l'Appel de Cthulhu (prononcez KOU-TOU-LOU). Après douze ans d'existence en langue française et cinq éditions (aux USA le jeu vient de fêter ses quinze ans de règne), l'Appel de Cthulhu reste, après Advanced Dungeons & Dragons, le jeu de rôles le plus vendu en France. Contrairement à AD&D, l'Appel peut se targuer d'un immense capital de sympathie auprès des joueurs et des meneurs de jeu. Soyons clair: il est pratiquement impossible de lui trouver un seul détracteur. Avec sa vingtaine de suppléments en français (plus de trente si l'on compte ceux en V.O.), l'Appel propose des règles très simples d'accès et une ambiance digne des meilleurs films d'épouvante.

Lovecraft

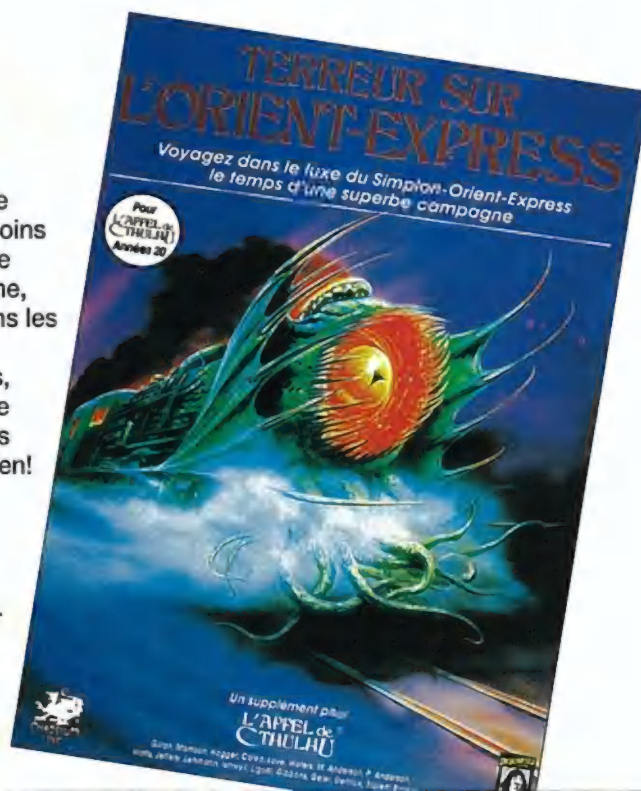
## LE SORCIER DE PROVIDENCE

● Pourquoi l'Appel de Cthulhu marche-t-il si bien? Et d'abord, c'est qui cette chose?... Cthulhu et ses petits copains (Azathoth, Nyarlathotep, Dagon et consorts) sont nos concepteurs. Des dieux éternels, des abominations tentaculaires et pustuleuses issues de l'imagination fertile d'un certain Howard Phillips Lovecraft, un écrivain américain pour le moins dérangé, mort il y a bientôt 60 ans. Ses romans, ignorés de son vivant, rencontrent aujourd'hui un immense succès. Ils sont inspirés par la même idée: les Anciens Dieux (Cthulhu&co...) préparent leur retour sur Terre, et seuls une poignée d'humains sont au courant. "N'est pas mort celui qui a jamais dort..."



## Un modèle du genre LA CINQUIÈME ÉDITION

● Sortie en 93, la cinquième édition des règles de l'Appel de Cthulhu a tout du chef-d'œuvre. Pour moins de 200 francs, on découvre un bouquin de plus de 230 pages qui contient, une fois n'est pas coutume, tout ce qu'il faut pour jouer, et pas seulement dans les années 20 (le cadre habituel du jeu): bestiaire, aventures, grimoire de magie, repères historiques, glossaire, investigateurs prêts à jouer, système de folie, listes d'armes, précis de médecine, contrées des rêves... Puisqu'on vous dit qu'il ne manque rien! Quelques scénarios sont intégrés, mais ils s'adressent clairement aux novices. Pour les vétérans, on conseillera de se procurer, au plus vite, les fabuleuses campagnes "les Masques de Nyarlathotep" et le meurtrier "Terreur sur l'Orient-Express". Vous allez pouvoir saisir toutes les subtilités de ce mythe millénaire...





# Choisis ton jeu... nous faisons le reste\*

Tous les meilleurs jeux  
disponibles sur  
**3617 BESTCD**

Plus de 150 titres

- 1 Tu connectes ton minitel
- 2 Tu choisis ton jeu
- 3 Tu introduis tes nom et adresse
- 4 Tu capitalises des points en consultant nos formations multimédia
- 5 Tu reçois ton jeu par la poste sous 48 h.

Suivi des envois par minitel

L'autre solution :

- 1 Je casse ma tirelire
- 2 J'enfourche mon vélo jusqu'à ma boutique préférée.
- 3 Par dessus 3 paires d'épaules j'aperçois la cassette tant désirée.
- 4 Pas de chance c'est du Saturn ;  
Pour Play Station, il y a rupture.
- 5 Je repasse dans 8 jours.





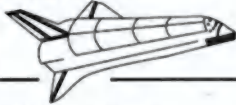
## Super Nintendo

### SUPER NINTENDO + 1 MANETTE

499 F

BREATH OF FIRE 2	449,00
DBZ HYPER DIMENSION (fin déc.)	489,00
DONKEY KONG 3	499,00
DRAGON BALL Z : L'ULTIME MENACE	449,00
FIFA 97	369,00
FINAL FIGHT 3	449,00
ILLUSION OF TIME + GUIDE	299,00
INTERNATIONAL SUPERSTAR	
SOCCER DE LUXE	449,00
MEGAMAN X3	449,00
NBA GIVE N GO	299,00
NBA LIVE 97	369,00
NHL 97	399,00
OLYMPIC SUMMER GAMES	399,00
PGA TOUR GOLF 97	399,00

PINOCCHIO	449,00
SCHTROUMPS 2	449,00
SECRET OF EVERMORE + GUIDE	399,00
SECRET OF MANA + GUIDE	449,00
SIM CITY 2000	399,00
SOCCER SHOOT OUT	299,00
SPIROU	299,00
STREET FIGHTER ALPHA 2	499,00
SUPER MARIO ALL STAR	249,00
TINTIN LE TEMPLE DU SOLEIL	449,00
ULTIME MORTAL KOMBAT 3	399,00
WORMS	399,00
WRESTLEMANIA	299,00
• MANETTE ASCII	99,00
• ALIMENTATION SECTEUR	159,00
• PRISE PERITEL	149,00



## Promos

BATMAN FOR EVER	169,00
CLAYMATE	99,00
EARTHWORM JIM 2	199,00
EQUINOX	149,00
FOREMAN FOR REAL	149,00
GOOF TROOP	129,00
HAGANE	149,00
IZZY'S QUEST OF OLYMPIC	
GAMES	149,00
JUDGE DREDD	169,00
KID KLOWN	99,00
KILLER INSTINCT	99,00
LE LIVRE DE LA JUNGLE	199,00
MARIO IS MISSING	99,00
MEGAMAN X	199,00
MICHAEL JORDAN ADVENTURE	129,00
MYSTIC QUEST	169,00
NFL QUARTERBACK 96	199,00

NHL 96	169,00
PACK ATTACK	169,00
PAC MAN 2	199,00
PGA TOUR GOLF 96	199,00
PLOK	129,00
PREHISTORIC MAN	99,00
REVOLUTION X	99,00
RISE OF THE ROBOT	99,00
SHAQ FU	129,00
STAR TREK THE DEEP SPACE	149,00
SUPER BC KID	149,00
SUPER MARIO KART	199,00
SYNDICATE	149,00
TERMINATOR 2	149,00
THOMAS BIG HURT	199,00
URBAN STRIKE	199,00
WARIO WOOD	149,00
WARLOCK	149,00
WORLD MASTER GOLF	149,00

## Super NES USA

CHRONO TIGER	499,00
EARTH BOUND + GUIDE	299,00
LUFIA 2	499,00

Tous les jeux disponibles sur 3615 ESPACES

SUPER TURRICAN	99,00
WARIO WOODS	99,00
X ZONE (SUPERSCOPE)	49,00
ZELDA (texte français) nécessite un adaptateur AD29 TURBO	99,00



## Promos

## CDI

CDI 450 + CARTE VIDEO + 2 JEUX + 1 FILM 1990 F

TOUS LES TITRES AUX MEILLEURS PRIX, LISTE SUR DEMANDE

## Nec

→ MEMORY CARD	199 F
→ DUO + 1 JEU	1 490 F

CD LISTE DES JEUX DISPONIBLE SUR DEMANDE

## Game Gear

LISTE SUR DEMANDE

## Game Boy

LISTE SUR DEMANDE

### PARIS

128, bd Voltaire  
75011 PARIS - M° Voltaire  
Tél : 01 48 05 42 88  
Tél : 01 48 05 50 67

### PARIS

36, rue de Rivoli  
75004 PARIS - M° Hotel de Ville ou St Paul  
Tél : 01 40 27 88 44

### LILLE

2, rue Faidherbe  
Tél : 03 20 55 67 43  
44, rue de Béthune  
Tél : 03 20 57 84 82

### DOUAI

39, rue Saint Jacques  
Tél : 03 27 97 07 71  
**VANNES**  
30, rue Thiers  
Tél : 02 97 42 66 91

## Megadrive

FIFA 97	329,00
INTERNATIONAL SOCCER DE LUXE	349,00
J. MADDEN 97	349,00
LIGHT CRUSADER (EUR)	249,00
MICROMACHINE 97 (EUR)	349,00
MORTAL KOMBAT 3 (EUR)	299,00
NBA LIVE 97	329,00
NHL 97 (EUR)	349,00

OLYMPIC SUMMER GAMES (EUR)	349,00
PINOCCHIO (EUR)	369,00
SONIC 3D (EUR)	349,00
ULTIME MORTAL KOMBAT 3	349,00
VIRTUA FIGHTER	369,00
WRESTLEMANIA (EUR)	299,00
• ACTION REPLAY	99,00
• MANETTE DE BASE	69,00



## Promos

AUSTRALIAN RUGBY LEAGUE	149,00
BATMAN FOREVER (EUR)	149,00
BUSSY 2 (EUR)	99,00
DESERT STRIKE (EUR)	129,00
DINO BINIS SOCCER	99,00
DOCTOR ROBOTNIK (EUR)	149,00
DRAGON BALL Z (JAP)	
+ ADAPTEUR	249,00
DYNAMITE HEADY (EUR)	129,00
ECCO THE DOLPHIN 2 (EUR)	129,00
EARTHWORM JIM (EUR)	149,00
EARTHWORM JIM 2 (EUR)	199,00
EXO SQUAD (EUR)	99,00
FIFA SOCCER 96 (EUR)	199,00
GENERAL CHAOS (EUR)	129,00
J. MADDEN 96	149,00
JUDGE DREDD (EUR)	129,00
JUSTICE LEAGUE (EUR)	129,00
LA LEGENDE DE THOR (EUR)	149,00
LE LIVRE DE LA JUNGLE	199,00
LOTUS TURBO (EUR)	129,00
MARSUPILAMI	169,00
MORTAL KOMBAT 2 (EUR)	199,00
MR NUTZ (EUR)	129,00
NBA JAM TE (EUR)	169,00

NBA LIVE 96 (EUR)	169,00
NFL QUARTERBACK 95 (EUR)	129,00
NFL QUARTERBACK 96 (EUR)	199,00
NHL 96 (EUR)	149,00
PETE SAMPRAS (EUR)	99,00
PETE SAMPRAS 96 (EUR)	199,00
PGA TOUR GOLF 96 (EUR)	149,00
PHANTOM 2040 (EUR)	99,00
POWER RANGERS 2	149,00
REAL MONSTER	99,00
REVOLUTION X (EUR)	99,00
ROAD RASH 2 (EUR)	129,00
RISTAR (EUR)	99,00
SHINING FORCE (EUR)	129,00
SOLEIL (EUR)	169,00
SONIC & KNUCKLES (EUR)	169,00
SONIC SPINBALL	169,00
SPARKSTER (EUR)	149,00
SPOT GOES TO HOLLYWOOD (EUR)	149,00
STARGATE (EUR)	129,00
STAR STREK (EUR)	129,00
TAZMANIA 2 (EUR)	129,00
THOMAS BIG HURT (EUR)	199,00
ZOOL (EUR)	99,00
ZOOP (EUR)	99,00

## 3DO

MAGAZINE + DEMO	50,00
ALONE IN THE DARK (VF)	99,00
ALONE IN THE DARK 2 (VF)	149,00
BATTLE SPORT	199,00
BLADE FORCE	99,00
CAPTAIN QUAZAR	149,00
CASPER (NTSC)	299,00
DEMOLITION MAN	149,00
DOOM	199,00
DRAGON LORE	299,00
FIFA SOCCER	99,00
FLIGHT STICK (SIMULATION)	299,00
FLYING NIGHTWARE	99,00
FOES OF ALI	149,00
GEX	149,00
GRIDDERS	99,00
HELL	99,00
IMMERCENARY	99,00

IRON ANGEL OF THE APO-	
CALYPSE	99,00
JOHN MADDEN	99,00
JOYPAD PANASONIC	199,00
KING DOM : THE FAR	
REACHES	99,00
LUCCENNE QUEST	369,00
MAD DOG MC CREE	149,00
MYST	99,00
OFF WORLD INTERCEPTOR	99,00
OLYMPIC GAMES	369,00
PATANK	99,00
PGA 96	99,00
PHOENIX 3	99,00
QUARANTINE	99,00
RETURN FIRE	99,00
RISE OF THE ROBOT	99,00
ROAD RASH	199,00

SAMPLER 2 10 DEMOS	
+TEST MEMOIRE 15 mn	79,00
SHADOW WAR	99,00
SHOCK WAVE 1	99,00
SHOCK WAVE 2	149,00
SNOW JOB	199,00
SPACE HULK	99,00
SPACE PIRATE	99,00
STAR BLADE	99,00
STAR FIGHTER	99,00
STELLA 7	79,00
SYNDICATE	99,00
THEME PARK	99,00
TOTAL ECLIPSE	99,00
TWISTED	99,00
WHO SHOT JOHNNY ROCK	99,00
WING COMMANDER 3	99,00
ZNADNOST	99,00

## Neo Geo

1 JEU ACHETÉ  
1 TEE SHIRT GRATUIT

→ JOYPAD ..... 249 F

ART OF FIGHTING	299,00
ART OF FIGHTING 3	990,00
FATAL FURY SPECIAL	490,00
FATAL FURY II	249,00
FATAL FURY III	990,00
FATAL FURY REAL BOUT	1490,00

GHOST PILOT	249,00
KARNOV'S REVENGE	249,00
KING OF FIGHTER 96	1690,00
SAMOURAI SHODOWN III	990,00
SAMOURAI SHODOWN IV	1690,00
VIEW POINT	499,00
WORLD HEROES II	249,00
WORLD HEROES II JET	399,00

## Neo Geo CD

→ NEO GEO CD Z + 1 jeu au choix 2990 F

3 COUNT BOUT	199,00
AERO FIGHTER 2	199,00
ART OF FIGHTING 3	449,00
BASE BALL 2020	199,00
BRINKER	449,00
BURNING FIGHT	199,00
FATAL FURY 3	349,00
FATAL FURY REAL BOUT	449,00
GALAXY FIGHT	199,00
KABUKI KLASH	299,00
KARNOV'S REVENGE	199,00
KING OF FIGHTER 94	199,00
KING OF FIGHTER 95	349,00
KING OF FIGHTER 96	449,00

METAL SLUG	449,00
MUTATION NATION	199,00
NINJA MASTER	449,00
POWER SPIKES	199,00
PULSTAR	299,00
RAGNAGARD	449,00
SAMOURAI SHODOWN 3	349,00
SAMOURAI SHODOWN 4	449,00
STREET HOOP	199,00
SUPER SIDE KICK 2	199,00
TOP HUNTER	199,00
TRASH RALLY	199,00
VIEW POINT	199,00
WIND JAMMER	199,00
WORLD HEROES PERFECT	199,00

Tous les magasins  
ESPACE 3 vous  
souhaitent de bonnes fêtes  
de fin d'année et une  
bonne année 1997.

ESPACE 3 games









# Armés pour gagner



## VOLANT MADCATZ

Le volant Madcatz fut le premier volant à voir le jour sur Playstation. D'une robustesse certaine, il assure de très bonnes sensations de jeu grâce à une bonne résistance des pédales de frein et d'accélérateur ainsi que du volant à proprement parler. Malheureusement, il n'est pas compatible avec certains des premiers logiciels sortis sur Playstation et quelques problèmes se font sentir avec des jeux récents, lors du choix des options par exemple.

- ▶ CONSOLES: Playstation, Saturn
- ▶ PRIX: 500 francs environ
- ▶ PRISE EN MAIN: 4/5
- ▶ RECOMMANDÉ POUR: les simulations de course
- ▶ INTÉRÊT: 3/5

Des boutons vierges de toute indication. Prix un peu trop élevé. Volant et pédales un peu trop sensibles.



- ▶ CONSOLE: Playstation
- ▶ PRIX: 450 francs environ
- ▶ PRISE EN MAIN: 4/5
- ▶ RECOMMANDÉ POUR: les simulations de course
- ▶ INTÉRÊT: 4/5

De bonnes sensations. Un passage des vitesses bien placé. Attention toutefois à la non compatibilité avec certains jeux.



- ▶ CONSOLE: Saturn
- ▶ PRIX: 450 francs environ
- ▶ PRISE EN MAIN: 3/5
- ▶ RECOMMANDÉ POUR: les simulations de course
- ▶ INTÉRÊT: 2/5

Les sensations ne sont pas au rendez-vous. De plus, le volant ne dispose pas de pédales et semble peu robuste.

*Choisir sa manette ou sa Memory Card n'est pas chose facile. Dans cette jungle de joypads, de joysticks, de volants, de cartes mémoire et autres gadgets en tout genre, on se perd rapidement. Ainsi, faire le bon choix n'est pas toujours évident. D'ailleurs, ne vous est-il jamais arrivé d'acheter l'accessoire de vos rêves et d'être déçu une fois l'engin entre vos mains? L'ensemble de la rédaction a testé pour vous la plupart des accessoires du marché et rend son verdict...*

*La rédaction*

## ARCADE RACER

Premier volant disponible pour la Saturn, il n'est pas aussi performant qu'on l'aurait souhaité. Il oppose une faible résistance aux mouvements que le joueur lui impose et ne dispose pas de pédales. De ce fait, les sensations éprouvées ne sont pas celles que l'on était en droit d'attendre de la part d'un volant dit "spécialisé" dans les simulations de course. Le volant Per4Mer risque fort de lui faire de l'ombre.

## PER4MER

Deuxième volant disponible pour la Playstation et la Saturn, le Per4Mer (prononcez "Performer") offre des sensations de jeu plutôt agréables. Cependant, on aurait aimé que le volant soit un peu moins sensible. Même remarque pour la pédale de frein. Pourquoi ne pas avoir proposé une résistance plus importante comme dans une vraie voiture et obtenir ainsi un freinage progressif du véhicule? Autre défaut: les boutons qui sont sur la face avant du volant ne disposent d'aucune indication! Ce Per4Mer reste néanmoins un produit intéressant, bien qu'il soit un peu cher.





## MANETTE ANALOGIQUE PS

Attendue depuis sa première présentation au mois de mai 96 à Los Angeles, la manette analogique est enfin disponible. Très large, elle présente deux joysticks placés à chaque extrémité du support. Dotés de cinq boutons pour celui de droite et de quatre pour celui de gauche, la prise en main demande un certain temps d'adaptation. Il est également regrettable de constater que les jeux optimisés pour cette manette soient si peu nombreux. Mis à part Raging Skies et le prochain Ace Combat 2, il faut bien reconnaître que jouer à Krazy Ivan, Cybersled ou encore Assault Rigs avec cette manette analogique tient de l'exploit. Attendez donc quelques mois avant de vous lancer dans un tel achat.



- ▶ CONSOLE: Playstation
- ▶ PRIX: 500 francs environ
- ▶ PRISE EN MAIN: 3/5
- ▶ RECOMMANDÉ POUR: les simulations de vol
- ▶ INTÉRÊT: 2/5

Une bonne manette, mais un prix de revient pour l'instant trop élevé à cause du manque de jeux optimisés pour cette manette.



## PSYCHOPAD

Sous ce nom farfelu se cache une manette dédiée aux jeux d'arcade. Compatible avec la Playstation, la Saturn et la Super Nintendo, le Psychopad offre une excellente prise en main et le stick est très précis. Agréable à manier, il se révèle être le parfait complément de tout jeu de baston, grâce notamment à une programmation de plusieurs combinaisons de coups. Cependant, les boutons paraissent un peu fragiles à l'usage. A signaler également la disposition quelque peu fouillis des boutons. On y perd son latin.

- ▶ CONSOLES: Playstation, Saturn, SNIN
- ▶ PRIX: 400 francs environ
- ▶ PRISE EN MAIN: 4/5
- ▶ RECOMMANDÉ POUR: l'ensemble des jeux d'arcade et de baston
- ▶ INTÉRÊT: 4/5

Grâce à une prise en main rapide et un stick très précis, le Psychopad se révèle être le partenaire idéal des jeux d'arcade.

## NEGCON

Lancée au Japon pratiquement en même temps que la Playstation, cette manette en a surpris plus d'un, mais n'a pas rencontré un grand succès. Articulée autour d'un axe horizontal, elle offre la particularité de se tordre vers l'avant ou vers l'arrière à volonté. Après l'avoir utilisé sur WipEout 2097 et Ridge Racer Revolution, force est de constater que la jouabilité n'est pas toujours au rendez-vous et que les sensations de jeu n'égaleront pas celles obtenues avec une manette classique. Un gadget qui n'intéressera que les mordus des manettes.



- ▶ CONSOLE: Playstation
- ▶ PRIX: 250 francs environ
- ▶ PRISE EN MAIN: 3/5
- ▶ RECOMMANDÉ POUR: les tordus...
- ▶ INTÉRÊT: 2/5

Pratiquement pas de jeux optimisés pour cette manette. Une prise en main rapide, mais une jouabilité douteuse.



- ▶ CONSOLE: Saturn
- ▶ PRIX: 200 francs environ
- ▶ PRISE EN MAIN: 5/5
- ▶ RECOMMANDÉ POUR: Nights, Sega Ages, Daytona CCE
- ▶ INTÉRÊT: 3/5

Un prix de revient très intéressant. Une prise en main rapide et instinctive. Un manque de jeux compatibles avec la manette.

## MANETTE ANALOGIQUE SATURN

Disponible en France depuis la sortie de Nights sur Saturn, cette manette analogique est d'une très bonne qualité. Elle souffre, hélas! du même défaut que son homologue sur Playstation: le manque de jeux optimisés disponibles. Pour l'instant, seuls Nights, Daytona CCE et Sega Ages fonctionnent avec cette manette. C'est d'autant plus dommage que la prise en main est excellente, très rapide et que les mouvements sont instinctifs. Le pad analogique de Sega tire tout de même son épingle du jeu grâce à un prix très peu élevé: 200 francs. Espérons maintenant que l'avenir nous réserve de nombreux jeux compatibles avec cette manette.

## SEXTUPLEUR SATURN

Comme son nom l'indique, cet adaptateur permet à six compétiteurs de s'affronter sans merci dans un même jeu. Les simulations sportives sont bien évidemment les principaux supports qui offrent de telles possibilités. Football, basket, hockey sur glace ou tennis, vous trouverez bien chaussure à votre pied. Street Racer, récemment sorti en version officielle, est bien évidemment compatible avec ce sextupleur tout comme le génial Bomberman (version japonaise import).



- ▶ CONSOLE: Saturn
- ▶ PRIX: 260 francs environ
- ▶ RECOMMANDÉ POUR: tous les jeux de sport
- ▶ INTÉRÊT: 5/5

Le sextupleur est indispensable si vous souhaitez jouer à plus de deux dans une simulation de sport ou à certains jeux d'action.



## ASCIWARE

Frère jumeau du Psychopad, l'Asciiware est une très bonne manette. Le stick est précis, idéal pour les multiples combinaisons des coups spéciaux de jeux de baston. Les boutons sont agréables au toucher et leur position sur la manette est facile d'accès. Ils semblent également plus robustes que ceux de la manette Psychopad. Par contre, l'Asciiware tient moins bien entre les genoux que le Psychopad, ce qui peut devenir très agaçant lors d'une partie acharnée. Quoiqu'il en soit, cet Asciiware est dans son ensemble une manette de très bonne qualité.



- CONSOLE: Playstation
- PRIX: 250 francs environ
- PRISE EN MAIN: 4/5
- RECOMMANDÉ POUR: les jeux d'arcade et de baston
- INTÉRÊT: 4/5

Là où le Psychopad tire sa force de sa compatibilité avec trois consoles, l'Asciiware tire la sienne de son prix très attractif.



## VIRTUA STICK

Seule manette du genre sur Saturn, le Virtua Stick est le partenaire idéal de tous vos jeux de baston. On le sait, la Saturn regorge de jeux de baston de grande qualité: Virtua Fighter 2, X-Men, Darkstalker, Fatal Fury 3 ou Fighting Vipers en sont les plus beaux exemples. La prise en main est très bonne, et les sensations de jeu, grâce à un stick offrant une bonne résistance, sont très proches de celles de l'arcade. Son prix est très intéressant.

- CONSOLE: Saturn
- PRIX: 300 francs environ
- PRISE EN MAIN: 4/5
- RECOMMANDÉ POUR: l'ensemble des jeux de baston
- INTÉRÊT: 4/5

Grâce à une très bonne prise en main, le Virtua Stick répond parfaitement à toutes les attentes. Idéal pour la baston.

## QUADRUPLEUR PLAYSTATION

Là où la Saturn s'offre le luxe de connecter six joueurs sur son adaptateur, la Playstation ne propose que quatre connexions. Mais c'est bien là son seul défaut. En effet, rien ne vous empêche d'acheter un deuxième quadrupleur pour vous affronter à huit dans un même jeu. Son prix très attractif, aux alentours de 170 francs, ne vous ruinera pas. Tout comme sur Saturn, il se révèle indispensable pour tous les jeux de sport, si tant est que vous désiriez y jouer à plusieurs.

- CONSOLE: Playstation
- PRIX: 170 francs environ
- RECOMMANDÉ POUR: tous les jeux de sport
- INTÉRÊT: 5/5

Compagnon indispensable des jeux de sport. Notez la possibilité pour chacun des joueurs d'utiliser sa propre Memory Card.



Playstation

## MEMORY CARD PLUS DATEL PS/SATURN

Datel, que l'on connaît pour ses adaptateurs et autre Action Replay, se lance dans la fabrication de cartes mémoire pour la Playstation et la Saturn. Elles offrent pratiquement huit fois plus de mémoire que les cartes officielles Sony et Sega. Attention, il apparaît que les cartes mémoire Playstation souffrent parfois de perte de... mémoire. Afin d'éviter de tels problèmes, il est conseillé de garder votre Memory Card dans un endroit à l'abri des chocs. Côté Saturn, nous n'avons pour l'instant constaté aucun problème de ce genre.

- CONSOLES: Playstation, Saturn
- PRIX: 300 francs environ (Playstation et Saturn)
- INTÉRÊT: 5/5

Un espace mémoire très important. On a remarqué quelques problèmes d'effacement de données. Evitez les chocs!

## CARTE MPEG

La carte Mpeg permet de visualiser films et concerts au format Video-CD par l'intermédiaire de la Saturn. La qualité de l'image égale celle d'un magnétoscope pour les meilleurs films. Le son stéréo prendra toute son ampleur si vous reliez votre console à une chaîne hi-fi. La vidéothèque s'étoffe chaque mois d'une bonne demi-douzaine de nouveautés dont le prix dépasse rarement 200 francs. Comme avec un magnétoscope, il est possible d'effectuer des arrêts sur image ou de se passer une scène au ralenti.



- CONSOLE: Saturn
- PRIX: 1 200 francs environ
- INTÉRÊT: 4/5

Un prix assez raisonnable. Une vidéothèque très riche en films et concerts. Bonne qualité d'image, son stéréo.



# CONCOURS



**1<sup>er</sup> prix : 1 TV nicam stéréo JVC**



**2<sup>e</sup> prix : 1 caméscope JVC**

**3<sup>e</sup> au 52<sup>e</sup> prix : 1 tee-shirt JVC et 1 balle de tennis Hyper Tennis**

**53<sup>e</sup> au 102<sup>e</sup> prix : 1 balle de tennis Hyper Tennis**

**POUR PARTICIPER**  
Joue en direct par  
téléphone au  
**08.36.68.11.41**  
jusqu'au  
24 janvier 1997

## LES QUESTIONS

Dans le jeu Hyper Tennis

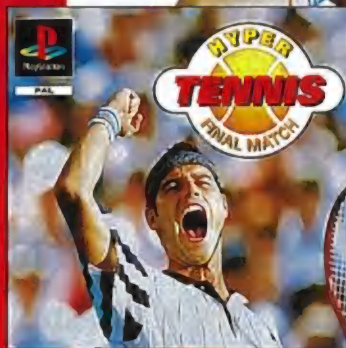
**1.** Le mode "exhibition" permet de jouer, avec une multi-tap, jusqu'à  
**a** 2 joueurs **b** 3 joueurs **c** 4 joueurs

**2.** Combien de joueurs de tennis différents peut-on choisir ?

**a** 8 **b** 10 **c** 12

**3.** Combien de surfaces de court différentes sont proposées ?

**a** 2 **b** 3 **c** 4



Extrait du règlement : Consoles + et Virgin Interactive organisent un concours du 20/12/96 au 24/01/97 minuit. Ce jeu gratuit et sans obligation d'achat est doté d'un téléviseur JVC Nicam stéréo 59 cm, d'un caméscope JVC 12xhyper zoom, de 100 balles de tennis Hyper Tennis et 50 tee-shirts JVC. Les gagnants seront tirés au sort parmi les bonnes réponses. Le règlement est déposé en l'étude de Maître Caill, 2 rue Duphot, 75001 Paris et disponible sur simple demande écrite à : Consoles +, Concours Hyper Tennis, 150 rue Galliéri, 92514 Boulogne Cedex.

**Les résultats du concours seront disponibles sur le 08.36.68.11.41 à partir du 26 février 1997.**  
**Les gagnants seront prévenus par courrier.**

© 1996 HUMAN © 1996 JVC Musical Industries Europe LTD  
Front cover image © Tony Stone Image All rights reserved

et «Playstation», marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.  
Virgin Interactive Entertainment Europe Ltd. All rights reserved. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd.







**P8X NEUVE 1490 F**



- PLAYSTATION + TEKKEN 1290 F  
ACTUA SOCCER 149 F  
ADIDAS POWER SOCCER 199 F  
AGILE WARRIOR 149 F  
AIR COMBAT 149 F  
ALIEN TRILOGY 149 F  
ALONE IN THE DARK 199 F  
ASSAULT RIGS 149 F  
TOSHINDEN 99 F  
TOSHINDEN 2 149 F  
BUST A MOVE 2 199 F

- CRITICOM**  
CYBERSLED 149 F  
CYBERSPEED 99 F  
THE D 149 F  
DEFCON 5 149 F  
DAVIS CUP 199 F  
DESCENT 149 F  
DESTRUCTION DERBY 149 F  
DISCWORLD 149 F  
DOOM 149 F  
X-COM ENEMY UNKNOWN 249 F  
EXTREME PINBALL 149 F  
EXTREME GAMES 249 F  
FADE TO BLACK 149 F  
FIFA SOCCER 96 149 F  
FIRE STORM 149 F  
GALAXIAN 3 149 F  
GALAXY FIGHT 199 F  
NFL GAME DAY 199 F  
GEX 199 F  
GOAL STORM 149 F  
GUNSHIP 199 F  
HEBEREKE POPOITTO 199 F  
HI OCTANE 149 F  
IMPACT RACING 149 F  
JOHNNY BAZOOKATONE 149 F  
JUMPING FLASH 149 F
- KILEAK THE BLOOD** 149 F  
**KRAZY IVAN** 149 F  
**LEMMINGS 3D** 99 F  
**LONE SOLDIER** 149 F  
**MAGIC CARPET** 149 F  
**MIKEY WILD ADVENTURE** 149 F  
**MORTAL KOMBAT 3** 149 F  
**NBA IN THE ZONE** 149 F  
**NBA JAM T.E.** 149 F  
**NOVA STORM** 99 F  
**NEED FOR SPEED** 199 F  
**OFF WORLD INTERCEPTOR** 149 F  
**OLYMPIC GAMES** 199 F  
**OLYMPIC SOCCER** 199 F  
**PANZER GENERAL** 249 F  
**PARODIUS** 249 F  
**PGA TOUR GOLF 96** 199 F  
**PHILLOMIA** 149 F  
**POWER SERVE** 199 F  
**PRIMAL RAGE** 149 F  
**PRO PINBALL** 199 F  
**RAIDEN PROJECT** 199 F  
**RAYMAN** 199 F  
**RESIDENT EVIL** 249 F  
**RESURRECTION 2** 149 F  
**TEKKEN 2** 299 F  
**FORMULA ONE** 249 F
- RIDGE RACER** 99 F  
**RIDGE RACER REVOLUTION** 199 F  
**ROAD RASH** 249 F  
**RETURN FIRE** 149 F  
**SHELL SHOCK** 199 F  
**SHOCKWAVE ASSAULT** 149 F  
**SLAM 'N JAM 96** 199 F  
**SPACE HULK** 199 F  
**STARBLADE** 199 F  
**BURNING ROAD** 249 F  
**STREET FIGHTER ALPHA** 249 F  
**STRIKER 96** 99 F  
**TEKKEN** 199 F  
**THEME PARK** 199 F  
**TOTAL ECLIPSE** 149 F  
**TOTAL NBA 96** 199 F  
**TRACK AND FIELD** 199 F  
**TRUE PINBALL** 199 F  
**TWISTED METAL** 149 F  
**VIEW POINT** 199 F  
**WIPE OUT 2097** 299 F  
**WING COMMANDER 3** 149 F  
**WIPE OUT** 149 F  
**WORLD CUP GOLF** 249 F  
**WORMS** 199 F  
**WRESTLEMANIA** 149 F  
**ZERO DIVIDE** 149 F
- JEUX NEUFS**  
SUPER SONIC RACERS 349 F  
COMMAND AND CONQUER 349 F  
SIM CITY 2000 349 F  
SAMPRAS TENNIS 349 F  
X-COM 2 349 F  
MICRO MACHINES 3 349 F  
NBA JAM EXTREME 349 F  
EXTREME GAMES 2 349 F  
NBA '97 349 F  
A-TRAIN 349 F  
MONSTER TRUCK 349 F  
NHL HOCKEY 97 349 F  
FIFA SOCCER 97 347 F  
DRACULA (JAP) 499 F  
PERFECT WEAPON (U.S.) 399 F

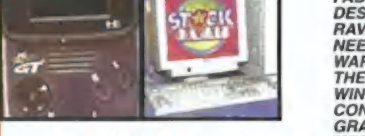
**SNIN OCCAZ + 1 JEU**



- SUPER NINTENDO + 1 JEU 279 F  
ADAPTATEUR GAME BOY 149 F  
CABLE PERITEL RGB 79 F  
TRANSFORMATEUR SECTEUR 79 F  
ADAPTATEUR JEUX US/JAP 59 F  
JOYPAD D'ORIGINE 59 F  
STARWING 59 F  
STREET FIGHTER 2 59 F  
BLAZING SKIES 99 F

- DINO DINI SOCCER** 99 F  
**SPIDERMAN X MEN** 99 F  
**GHOULS 'N GHOST** 99 F  
**SUPER ALESTE** 99 F  
**SPINDIZZY** 99 F  
**MORTAL KOMBAT** 99 F  
**STREET FIGHTER 2 TURBO** 99 F  
**STAR WARS** 99 F  
**PILOTWINGS** 99 F  
**MEGA MAN X** 99 F  
**ROAD RUNNER** 99 F  
**BATMAN RETURNS** 99 F  
**RISE OF THE ROBOT** 99 F  
**ADAMS FAMILY** 99 F
- NBA JAM** 99 F  
**TINY TOON** 99 F  
**VORTEX** 99 F  
**F ZERO** 99 F  
**ANOTHER WORLD** 99 F  
**LEMMINGS** 99 F  
**MAGIC SWORD** 99 F  
**TECMO NBA BASKETBALL** 149 F  
**AXELAY** 149 F
- LEGEND** 99 F  
**MYSTIC QUEST** 99 F  
**GOOF TROOP** 99 F  
**KILLER INSTINCT** 99 F  
**CASTLEVANIA 4** 99 F  
**MORTAL KOMBAT 2** 99 F  
**YOUNG MERLIN** 99 F  
**POP N' TWIN BEE** 99 F  
**EQUINOX** 99 F  
**PAGE MASTER** 99 F  
**BLUES BROTHERS** 99 F  
**JURASSIC PARK PART 2** 99 F  
**NBA JAM T.E.** 99 F  
**DRAGON** 99 F  
**TURN AND BURN** 99 F  
**TRUE LIES** 99 F  
**PUNCH OUT** 99 F  
**LEGEND** 99 F  
**STREET RACER** 99 F  
**ACTRAISER 2** 99 F  
**SUPER METROID** 99 F  
**INDIANA JONES** 99 F  
**ERIC CANTONA** 149 F
- DONKEY KONG COUNTRY** 149 F  
**CYBERNATOR** 149 F  
**MR NUTZ** 199 F  
**SYNDICATE** 199 F  
**EARTH WORM JIM** 199 F  
**ZELDA** 199 F  
**WOLVERINE** 199 F  
**FLASHBACK** 199 F  
**SPARKER** 199 F  
**THE LOST VIKINGS** 199 F  
**LES SCHTROUMPF** 199 F  
**CANNON FODDER** 199 F  
**BLACK HAWK** 249 F  
**BOOGERMAN** 249 F  
**EARTH WORM JIM 2** 249 F  
**ASTERIX ET OBELIX** 249 F  
**CHAOS ENGINE** 249 F  
**LE LIVRE DE LA JUNGLE** 249 F  
**ADAMS FAMILY VALUES** 249 F  
**LE ROI LION** 249 F  
**THEME PARK** 249 F  
**MORTAL KOMBAT 3** 249 F  
**BOMBER MAN 2** 249 F
- ILLUSION OF TIME** 249 F  
**SECRET OF MANA** 249 F  
**RETURN OF THE JEDI** 249 F  
**NIGEL MANSELL** 249 F  
**FIFA SOCCER 96** 299 F  
**NBA LIVE 96** 299 F  
**PGA TOUR GOLF 96** 299 F  
**PINOCHIO** 299 F  
**MICRO MACHINES 2** 299 F  
**BATMAN AND ROBIN** 299 F  
**SUPER STAR SOCCER** 299 F  
**SUPER STREET FIGHTER** 299 F  
**F1 POLE POSITION** 299 F  
**DOOM** 299 F  
**BOMBER MAN 3** 299 F  
**TOY STORY** 299 F  
**TINTIN AU TIBET** 299 F  
**SECRET OF EVERMORE** 299 F  
**SUPER STAR SOCCER DELUXE** 349 F  
**SAMOURAI SHODOWN** 349 F  
**DONKEY KONG COUNTRY 2** 349 F

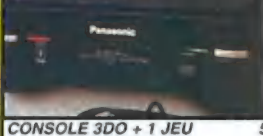
**NEC / PC OCCAZ**



- JEUX PC CD-ROM**  
HAND OF FATE 69 F  
KYRIANDA 69 F  
FILLING MOON 99 F  
GUILTY 99 F  
MORTAL KOMBAT 99 F  
ALONE IN THE DARK 3 149 F

- ECSASTICA** 149 F  
**TERMINAL VELOCITY** 149 F  
**FADE TO BLACK** 199 F  
**DESTRUCTION DERBY** 199 F  
**RAVEN** 199 F  
**NEED FOR SPEED** 199 F  
**WARCRAFT 2** 249 F  
**THEME PARK** 249 F  
**WING COMMANDER 4** 249 F  
**CONQUEST NEW WORLD** 299 F  
**GRAND PRIX 2** 299 F  
**NORMALITY** 299 F
- JEUX NEC**  
SUPER WATER BOMB 149 F  
PC KID 2 199 F  
FINAL MATCH TENNIS 199 F  
LORDS OF THUNDER 249 F

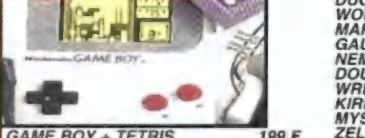
**3DO OCCAZ**



- CONSOLE 3DO + 1 JEU** 599 F  
**WING COMMANDER** 69 F  
**THEME PARK** 99 F  
**JURASSIC PARK** 99 F  
**TOTAL ECLIPSE** 99 F  
**SYNDICATE** 99 F  
**CRASH AND BURN** 99 F  
**THE HORDE** 149 F

- NIGHT TRAP** 149 F  
**BLADE FORCE** 149 F  
**GEX** 149 F  
**SPACE HULK** 149 F  
**POED** 149 F  
**WING COMMANDER 3** 149 F  
**FLYING NIGHTMARE** 199 F  
**STAR FIGHTER** 199 F  
**ALONE IN THE DARK 2** 199 F  
**CAPTAIN QUASAR** 199 F  
**THE D** 199 F  
**BATTLE SPORT** 199 F  
**ROAD RASH** 199 F  
**RETURN FIRE** 199 F  
**NEED FOR SPEED** 249 F  
**DOOM** 249 F

**GAME BOY OCCAZ**



- GAME BOY + TETRIS** 199 F  
**MARIO LAND** 69 F  
**GREMLINS 2** 69 F

- ROBOCAP** 69 F  
**NAVY STEELS** 69 F  
**DUCKTALES** 69 F  
**WORLD CUP** 69 F  
**MARIO LAND 2** 99 F  
**GAUNTLET 2** 99 F  
**NEMESIS** 99 F  
**DOUBLE DRAGON 2** 99 F  
**WRESTLEMANIA** 99 F  
**KIRBY DREAM LAND** 99 F  
**MYSTIC QUEST** 129 F  
**ZELDA** 129 F  
**EARTH WORM JIM** 129 F

**GAME GEAR OCCAZ**



- GAME GEAR + COLUMNS** 299 F  
**SONIC** 69 F  
**TERMINATOR** 99 F

- PRINCE OF PERSIA** 99 F  
**OLYMPIC GOLD** 99 F  
**NINJA GAIDEN** 99 F  
**SONIC 2** 99 F  
**GAME PACK 4 IN 1** 99 F  
**SHINOBI** 99 F  
**DONALD DUCK** 99 F  
**WONDERBOY** 99 F  
**KNOCK OUT BOXING** 99 F  
**CHUCK ROCK** 99 F  
**GLOBAL GLADIATOR** 99 F  
**AXE BATTLER** 99 F  
**SHINOBI 2** 99 F



<b>JUSSIEU</b> VPC 3 Rue d'Aras 75015 Paris M° Jussieu/ Cardinal Lemoine Tel: 01 46 33 07 83	<b>JUSSIEU</b> ESPACE CONSOLES 15 Rue des Ecoles 75005 Paris M° Jussieu/ Cardinal Lemoine Tel: 01 46 33 07 83	<b>JUSSIEU</b> ESPACE CD ROM 13 Rue des Ecoles 75005 Paris M° Jussieu/ Cardinal Lemoine Tel: 01 43 25 61 24	<b>REPUBLIQUE</b> 44 Rue de Malte 75011 Paris M° République/ Oberkampf Tel: 01 43 55 76 45	<b>GARE DU NORD</b> 23 Rue d'Abbeville 75009 Paris M° Poissonnière/ Gare du Nord Tel: 01 44 63 02 49	<b>MONTPARNASSE</b> 4 Rue Campagne Première 75014 Paris M° Raspail/Mavin Tel: 01 43 35 32 10	<b>LA DEFENSE</b> 71 Avenue du Pr Wilson 92800 Puteaux M° RER La Défense Tel: 01 49 06 96 08	<b>BOULOGNE</b> 118 Rue du Vieux Pont de Sèvres 92100 Boulogne M° Marcel Sembat Tel: 01 46 21 19 92	<b>ENGHIEN</b> 52 Rue du Général De Gaulle 95880 Englien les Bains Tel: 01 39 64 36 52
<b>IVRY</b> 2 Place de l'Eglise 94200 Ivry-S-Seine M° Mairie d'Ivry Tel: 01 46 58 72 73	<b>METZ</b> 80 En Fournie 57000 Metz Tel: 03 87 37 37 47	<b>NANTES</b> 9 Rue Jean-Jacques Rousseau 44000 Nantes Tel: 02 40 48 13 14	<b>BREST</b> 15 Rue Louis Pastor 29200 Brest Tel: 02 98 46 11 46	<b>NICE</b> 21 Boulevard Raimbaldi 06000 Nice Tel: 04 93 13 00 10	<b>GAP</b> 31 Rue Jean Eymar 05000 Gap Tel: 04 92 21 28 39	<b>VALENCIENNES</b> Passage de la paix 59300 Valenciennes Tel: 03 27 46 01 78	<b>VERSAILLES</b> 10 Av Grd De Gaulle Cite Com Les Marnegés 78000 Versailles Tel: 01 39 53 10 03	<b>PROCHAINEMENT</b> OUVERTURE A LYON ROUEN





299 F



329 F



329 F



349 F



349 F



349 F



TOUTE L'ÉQUIPE  
STOCK GAMES  
vous souhaite une  
bonne année 1997 !!!



329 F



329 F



369 F



349 F



349 F



349 F

## SATURN NEUVE 1490 F



SATURN + DAYTONA 1190 F  
CARTE MPEG 799 F  
ALIEN TRILOGY 249 F  
ALONE IN THE DARK 2 199 F  
ATHLETE KINGS 249 F  
BAKU BAKU 199 F  
BUG 199 F  
CLOCK WORK KNIGHT 149 F  
CLOCK WORK KNIGHT 2 199 F

CYBER SPEEDWAY 149 F  
THE D 149 F  
DAYTONA U.S.A. 149 F  
DEFCON 5 249 F  
DESTRUCTION DERBY 249 F  
DIGITAL PINBALL 199 F  
DISC WORLD 249 F  
EURO 96 ENGLAND 149 F  
EXHUMED 299 F  
GUARDIAN HEROES 199 F  
GUN GRIFFON 249 F  
HANG ON GP 96 149 F  
HEBERKE POPOITO 199 F  
HI OCTANE 149 F  
JOHNNY BAZOOKATONE 199 F  
LOADED 249 F  
MAGIC CARPET 199 F  
MANOIR DES AMES PERDUES 149 F  
MORTAL KOMBAT 2 149 F  
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3 249 F  
MYST 199 F  
MYSTARIA 199 F  
NBA JAM T.E. 149 F

NEED FOR SPEED 249 F  
NHL ALL STARS HOCKEY 199 F  
NIGHT SANS PADDLE 249 F  
OFF WORLD INTERCEPTOR 149 F  
OLYMPIC SOCCER 249 F  
PANZER DRAGON 149 F  
PANZER DRAGON 2 249 F  
PARODIUS 199 F  
PEBBLE BEACH GOLF 199 F  
RAYMAN 199 F  
REVOLUTION X 199 F  
RESURRECTION 2 149 F  
ROAD RASH 249 F  
ROBOTICA 199 F  
SEGA RALLY 199 F  
SHELL SHOCK 199 F  
SHINOBI 149 F  
SHINNING WIDOW 249 F  
SHOCK WAVE ASSAULT 199 F  
SIM CITY 2000 249 F  
STREET FIGHTER THE MOVIE 149 F  
STREET FIGHTER ALPHA 199 F  
STRIKER 96 149 F

THE HORDE 199 F  
THEME PARK 249 F  
THUNDERHAWK 2 249 F  
LEGEND OF THOR 149 F  
TITAN WARS 249 F  
TRUE PINBALL 149 F  
VICTORY BOXING 249 F  
VICTORY GOAL 199 F  
VIRTUA COP + GUN 199 F  
VIRTUA COP 149 F  
VIRTUA FIGHTER 99 F  
VIRTUA FIGHTER REMIX 149 F  
VIRTUA FIGHTER 2 199 F  
VIRTUA FIGHTER KIDS 249 F  
VIRTUA RACING 149 F  
VIRTUAL HYDLIDE 149 F  
VIRTUA OPEN TENNIS 199 F  
WING ARMS 199 F  
WIPE OUT 199 F  
WORLD CUP GOLF 249 F  
WORMS 249 F  
WRESTLEMANIA 199 F  
X MEN 199 F

## JEUX NEUFS

VIRTUA COP 2 349 F  
COMMAND AND CONQUER 349 F  
FIFA SOCCER 97 349 F  
DRAGON HEART 349 F  
NBA JAM EXTREME 349 F  
STREET RACER 349 F  
FIGHTING VIPERS 349 F  
IRON AND BLOOD 349 F  
HARDCORE 4X4 349 F  
WORLD WIDE SOCCER 97 349 F  
MAGIC THE GATERING 349 F  
NHL HOCKEY 97 349 F  
MANX TT 349 F  
VECTORMAN 2 349 F  
SCHORCHER 349 F  
PGA GOLF 97 349 F  
MICRO MACHINES 3 349 F  
SUPER PANG COLLECTION 349 F

## MD OCCAZ+1 JEU



MEGADRIVE + 1 JEU 199 F  
CABLE PERITEL RGB MD 1 79 F  
TRANSFORMATEUR SECT. MD 1 79 F  
JOYPAD 6 BOUTONS 79 F  
JOYPAD D'ORIGINE 39 F  
SONIC 39 F  
STREET OF RAGE 49 F  
AQUATIC GAMES 69 F  
SPACE HARRIER 2 69 F

GYNUGS 99 F  
HANG ON 99 F  
MONACO GP 99 F  
TANZANIA 99 F  
SPIDERMAN 99 F  
COOL SPOT 99 F  
JURASSIC PARK 99 F  
JAMES POND 2 99 F  
ASTERIX 99 F  
KID CAMELEON 99 F  
ALIEN STORM 99 F  
FIFA SOCCER 99 F  
NBA JAM 99 F  
MORTAL KOMBAT 99 F  
WORLD CUP ITALIA 90 99 F  
RISE OF THE ROBOTS 99 F  
SMASH T.V. 99 F  
DECAP ATTACK 99 F  
ZERO WING 99 F  
TERMINATOR 2 99 F  
THUNDER FORCE 2 99 F  
GRAND SLAM TENNIS 99 F  
FATAL FURY 99 F

TALESPIN 99 F  
QUACKSHOT 99 F  
SONIC 2 99 F  
WORLD OF ILLUSION 99 F  
TAZ MANIA 99 F  
ALISIA DRAGON 99 F  
MERCS 99 F  
CALIFORNIA GAMES 99 F  
GLOBAL GLADIATORS 99 F  
SHAO FU 99 F  
ETERNAL CHAMPION 99 F  
POWER RANGERS 99 F  
OVERBOARD 149 F  
MEGA GAMES 1 149 F  
MEGA GAMES 2 149 F  
DR ROBOTNIK 149 F  
LOST VICKING 149 F  
MICRO MACHINES 149 F  
STREET FIGHTER 2 149 F  
MEGA TURRICAN 149 F  
NBA LIVE 95 149 F  
F 22 INTERCEPTOR 149 F  
DYNAMITE HEADY 149 F

ECCO THE DOLPHIN 2 149 F  
ROCKET NIGHT ADVENTURE 149 F  
DESERT STRIKE 149 F  
SONIC SPINBALL 149 F  
STREET OF RAGE 2 149 F  
FIFA SOCCER 95 149 F  
SONIC AND KNUCLES 149 F  
ALADDIN 149 F  
NBA JAM T.E. 149 F  
FLASHBACK 149 F  
MR NUTZ 149 F  
MORTAL KOMBAT 2 149 F  
THUNDER FORCE 4 149 F  
NHL HOCKEY 95 149 F  
PETE SAMPRAS TENNIS 149 F  
JUNGLE STRIKE 149 F  
MONACO GP 2 149 F  
CASTLEVANIA 149 F  
MAXIMUM CARNAGE 149 F  
ART OF FIGHTING 149 F  
EARTH WORM JIM 149 F  
LE ROI LION 149 F  
MEGALOMANIA 149 F

LEMMINGS 2 TWO TRIBES 199 F  
URBAN STRIKE 249 F  
ROAD RASH 2 249 F  
LAND STALKER 249 F  
FIFA SOCCER 96 249 F  
LA LEGENDE DE THOR 249 F  
LIGHT CRUSADER 249 F  
NBA LIVE 96 249 F  
SPOT GOES TO HOLLYWOOD 249 F  
SOLEIL 249 F  
SAMOURAI SHODOWN 249 F  
F1 249 F  
PGA TOUR GOLF 96 249 F  
VIRTUA RACING 249 F  
SUPER STREET FIGHTER 249 F  
MORTAL KOMBAT 3 249 F  
DRAGON BALL Z 249 F  
ROAD RASH 3 249 F  
TOYS STORY 249 F  
EARTH WORM JIM 2 249 F  
SONIC 3 249 F  
ET BIEN D'AUTRES TITRES !!!



EST TOUT CA !!!!

## NEO GEO OCCAZ



NEO GEO CARTOUCHE 599 F  
JOYSTICK NEO GEO 249 F  
NAM 75 149 F  
MAGICIAN LORD 149 F  
WORLD HEROES 2 149 F  
ART OF FIGHTING 149 F  
FATAL FURY 2 149 F

SUPER SPY 149 F  
SUPER SIDE KICKS 199 F  
BASEBALL 2020 199 F  
TRASH RALLY 249 F  
EIGHT MAN 249 F  
SAMOURAI SHODOWN 249 F  
ROBO ARMY 249 F  
FATAL FURY SPECIAL 249 F  
WIND JAMMER 249 F  
SUPER SIDE KICKS 2 249 F  
WORLD HEROES JET 399 F  
LAST RESORT 499 F  
VIEW POINT 499 F  
ART OF FIGHTING 2 499 F  
SAMOURAI SHODOWN 2 499 F  
GALAXY FIGHT 499 F  
KING OF FIGHTERS 94 999 F

## NEO CD OCCAZ



NEO GEO CD + 1 JEU 990 F  
JOYPAD NEO GEO (NEUF) 199 F  
KING OF FIGHTERS 94 149 F  
SAMOURAI SHODOWN 2 149 F  
ART OF FIGHTING 2 149 F  
SUPER SIDE KICKS 2 149 F  
TOP HUNTER 149 F  
FATAL FURY SPECIAL 149 F

FATAL FURY 3 149 F  
AERO FIGHTERS 2 199 F  
STREET HOOP 199 F  
WORLD HEROES 2 JET 199 F  
BASEBALL STAR 2 199 F  
SAVAGE REIN 199 F  
ALPHA MISSION 2 199 F  
LAST RESORT 249 F  
VIEW POINT 249 F  
NINJA COMMANDO 249 F  
KARNOV'S REVENGE 249 F  
KING OF FIGHTERS 95 249 F  
AERO FIGHTERS 3 249 F  
SUPER SIDE KICKS 249 F  
SAMOURAI SHODOWN 3 249 F  
ART OF FIGHTING 3 249 F  
KING OF FIGHTERS 96 (NEUF) 429 F  
ET BIEN D'AUTRES TITRES !!!

STOCK GAMES ACHAT VENTE ECHANGE

1500 f acheté = 200 f de cadeau

L'ÉCHANGE

Votre JEU contre un AUTRE pour 50 F

Pour un JEU de même VALEUR et sur une même console

Offre valable suivant les disponibilités.

Pour un jeu plus cher, rajouter la différence en plus

REVENDEUR CONTACTEZ-NOUS

vous avez un magasin ou vous voulez développer un projet d'ouverture prochaine ?

STOCK GAMES RECHERCHE DES PARTENAIRES :

- IMPORTANT BUDJET PUBLICITAIRE
- LEADER SUR LE MARCHE DES JEUX VIDEO
- CENTRALE D'ACHAT PUISSANTE

pour plus d'information, contacter Philippe au 01 47 74 54 73

retrouvez-nous sur Internet !!!  
[http://www.duelnet.com/etock\\_games](http://www.duelnet.com/etock_games)

STOCK GAMES ouvert  
du lundi au samedi de 10H30 à 19H00

ACHAT - VENTE - ECHANGE  
AUX MEILLEURS PRIX DU MARCHE

Le meilleur choix 100000 jeux  
les meilleurs consoles  
toutes les nouveautés  
aux meilleurs prix !!!!

## BON DE COMMANDE EXPRESS

JEUX	CONSOLE	PRIX
Participation au frais de port	35 F *	
TOTAL A PAYER		

a retourner à : STOCK GAMES VPC  
3 Rue d' Arras 75005 Paris Tel: 01 46 33 07 83.

NOM : \_\_\_\_\_

PRENOM : \_\_\_\_\_

ADRESSE : \_\_\_\_\_

CODE POSTAL : \_\_\_\_\_

VILLE : \_\_\_\_\_

TEL : \_\_\_\_\_

Je joins avec ma commande  
☐ CHEQUE BANCAIRE ☐ Je désire régler à réception du colis (Rajouter 40 francs)  
☐ MANDAT LETTRE

\* frais de port : jeux 35 F - console 50 F

Tous nos produits sont expédiés en colissimo 24H/48H

Tous nos jeux et consoles d'occasion sont testés et garantis



## PREVIEWS

PLAYSTATION

● Sony/Mars 97



La cascade est animée de merveilleuse façon.



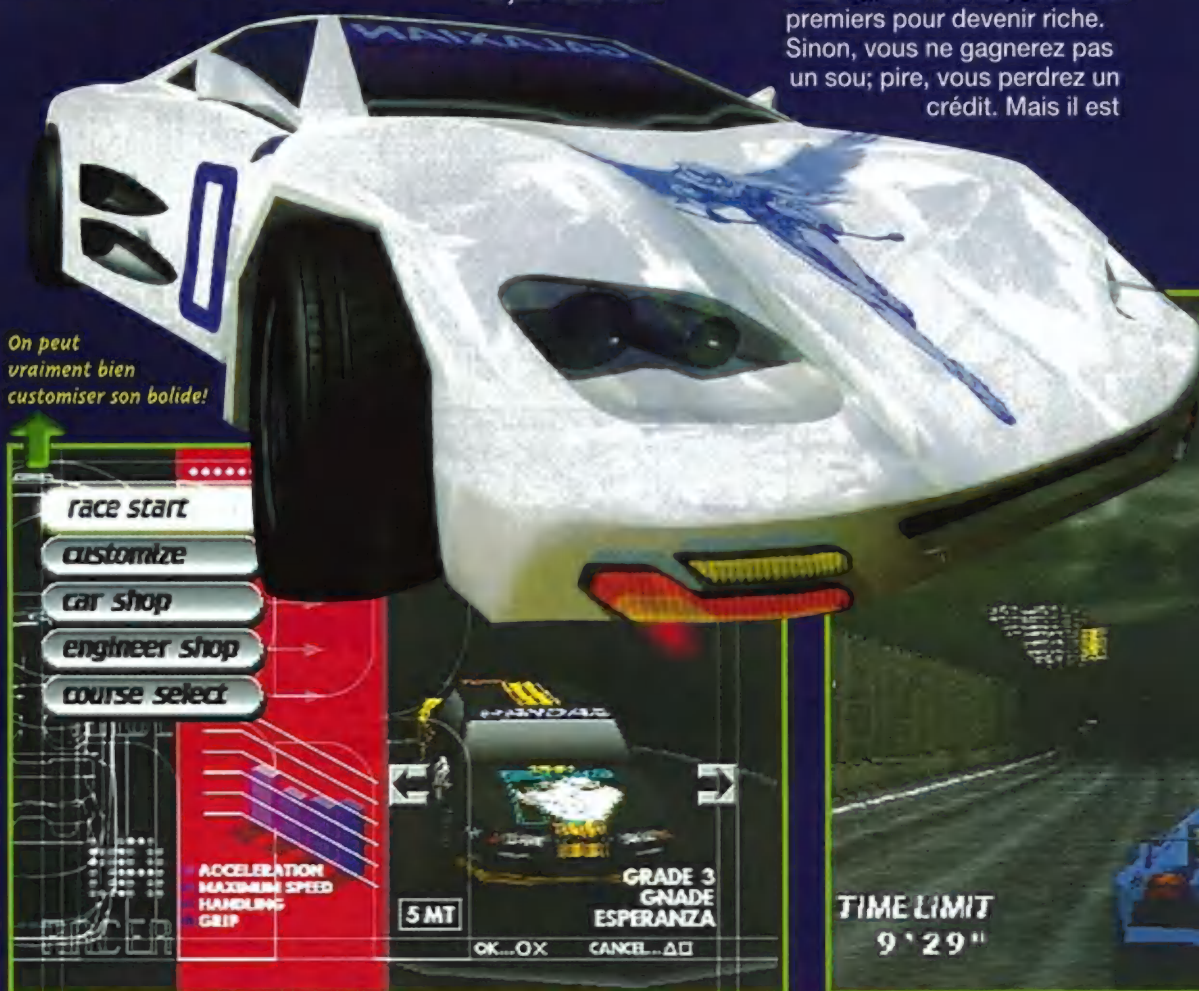
Le rétroviseur est très utile.

**A**près une belle petite séquence cinématique, on voit tout de suite que le jeu a beaucoup évolué. On débute avec une seule voiture de base, que l'on peut customiser, y compris pour la couleur de la peinture et le logo, qu'il est d'ailleurs possible de réaliser soi-même! Le jeu vous offre

## Rage

*Rage Racer est enfin passé entre nos mains tremblantes! Namco, pour la troisième mouture de son jeu, nous en a mis plein la vue. On sent vraiment qu'un cap a été franchi!*

également la possibilité de changer de voiture ou d'augmenter la puissance de celle que vous avez déjà. Mais tout cela coûte cher, et vous devrez mettre de l'argent de côté. Comment en gagner? Eh bien, en participant à l'une des trois courses proposées au départ, et dans lesquelles il vous faudra finir dans les trois premiers pour devenir riche. Sinon, vous ne gagnerez pas un sou; pire, vous perdrez un crédit. Mais il est



On peut vraiment bien customiser son bolide!



# Racer



La nuit, attention aux autres concurrents!

possible de sauvegarder et de recommencer automatiquement avec les trois crédits de départ. Une fois que vous aurez achevé les trois premières courses, vous passerez dans un nouveau mode, plus difficile. A partir du troisième mode, vous accédez à la quatrième course! Vous concourez alors sur un circuit ovale, lequel requiert



La vue extérieure n'est pas très pratique.

une voiture rapide. Les courses sont beaucoup plus belles que dans la version précédente du jeu, et les décors sont variés! La conduite avec boîte de vitesse manuelle est beaucoup plus difficile, surtout à cause des dénivellées: vous devrez rétrograder sous peine d'être en sous-régime et de vous traîner lamentablement.



La dernière course!

## ALLO GAMES

01 44 53 97 93

13, RUE CONDORCET  
75 009 PARIS

M° : POISSONNIERE OU ANVERS

DU LUNDI AU SAMEDI : DE 10h30 à 19h00

### PLAYSTATION

TOMB RAIDER	329 F
CRASH BANDICOT	349 F
MK 3 TRILOGIE	349 F
NBA EXTREME	349 F
SIM CITY 2000	349 F
MOTOR TOON II	349 F
FIFA 97	349 F
DIE HARD TRILOGIE	349 F
PANDOMONIUM	349 F

### SATURN

EARTH WORM JIM II	349 F
DAYTONA	349 F
COMMAND & CONQUER	349 F
TOMB RAIDER	349 F
SAMOURAI SHODEN 3 (JAP)	490 F
WILD WORLD SOCCER 97	340 F

### JEUX PC

ALERTE ROUGE	329 F
SYNDICAT WAR	299 F
SCIMMER II	299 F

## JEUX PC DISPONIBLES À PRIX IMBATTABLES

### JAPANIMATION

VIDEO DBZ	59 F
MANGA	20 F
FIGURINES ENTE 30 F ET	50 F

PRIX INDICUES + FRAIS DE PORT (NOUS TELEPHONER)

ÉCHANGE POUR TOUTES CONSOLES CONFONDUES : 25 F

TOUTES LES MARQUES CITEES SONT DEPOSEES PAR LEURS PROPRIETAIRES RESPECTIFS.  
PRIX REVISABLE SANS PREAVIS. RCS PARIS A 598 157 230



# Bug Too

*Bug Too, comme son nom ne le cache pas, est la suite de Bug!, déjà testé en septembre 1995 dans Consoles+ n° 46. L'insecte délirant est de retour dans une aventure de nouveau en 3D.*



Si vous n'avez pas peur du ridicule, libre à vous de jouer avec cette "délicieuse" poupée.

**L**e principe n'a pas beaucoup changé depuis le premier épisode: vous devez parcourir des niveaux labyrinthiques en 3D à la recherche de la sortie et d'options en tout genre. Si Bug! proposait un seul et unique personnage, Bug Too en propose désormais trois: Bug, une limace au look étonnant et "une" affreuse insecte montée sur talons compensés. A vous de choisir celui qui vous plaît en début de partie. Les animations

sont hilarantes et tout aussi soignées que dans le précédent épisode. Les niveaux sont toujours aussi vastes et les labyrinthes fourmillent d'ennemis. Le personnage que vous dirigez devra également actionner des leviers qui le mèneront à d'autres parties du parcours ainsi qu'à des passages secrets. Enfin, sachez qu'un mode 2 joueurs est maintenant disponible. Chaque joueur joue alternativement suivant une durée choisie en début de partie.

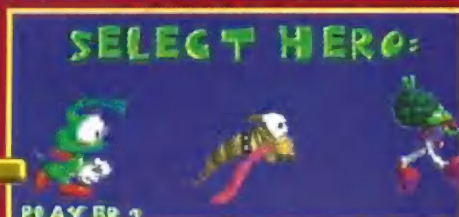


Les fantômes sont de la partie et il ne fait pas bon tâter leurs haillons ou leur chaînes.

**SATURN**

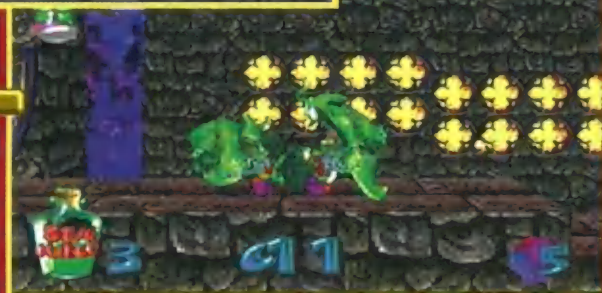
● Sega/Février 97

Une des nouveautés de Bug Too: la possibilité de choisir son personnage parmi les trois proposés.



Les perspectives sont toujours aussi impressionnantes, et un bon sens de l'orientation est nécessaire pour s'y retrouver.

Quand un fantôme vous attrape, il vous hurle dans les tympans un truc du genre "loser". Ça décoiffe, c'est certain!



Vous serez amené à visiter des lieux très variés et très colorés. Ici par exemple, une des nombreuses pièces d'un château.



Les personnages que vous allez rencontrer ont toujours un look particulier, et très souvent loufoque.



# achetez vendez



## aux meilleurs prix

# CYNER J

Des professionnels  
du jeu vidéo,  
neuf, occasion,  
tous supports ...  
Près de chez vous !

Nouveau

- AIX EN PROVENCE CYNER-J
- BLAGNAC ..... LOISIRS-MODELS
- DRAVEIL ..... CYNER-J
- LA ROCHELLE ..... CYNER-J
- LA TESTE DE BUCH ..... CYNER-J
- MARSEILLE ..... CALCULS ACTUELS
- ORLEANS ..... CYNER-J
- POTIERS ..... CYNER-J
- ROYAN ..... CYNER-J
- ROCHEFORT ..... CYNER-J

36, rue Mignet - 13100

25, rue du Docteur Guimbaud - 31700

296, av. H. Barbusse - 91210

24 bis, rue du Minage - 17000

Galerie Marchande Du Capital - 33260

49, rue de Paradis - 13006

50, rue du Faubourg Bannier - 45000

8, rue de l'Eperon - 86000

15, rue Jules Verne - 17200

127 bis, rue Thiers - 17300

☎ 04 42 23 27 66

☎ 05 61 15 68 05

☎ 01 69 03 45 70

☎ 05 46 50 56 96

☎ 05 56 54 61 49

☎ 04 91 33 33 44

☎ 02 38 62 65 55

☎ 05 49 41 77 45

☎ 05 46 38 81 00

☎ 05 46 99 81 25

## VIVEZ VOTRE PASSION

Vous êtes un professionnel du jeu vidéo qui ne veut plus être seul,  
vous souhaitez ouvrir un magasin dans votre ville

**REJOIGNEZ-NOUS ET VOUS AUREZ :**

- une assistance juridique et commerciale de tous les instants
- la mise en place de votre étude financière
- la mise en place de votre action commerciale
- une formation personnalisée, avec un parrain pour vous suivre et vous conseiller.

Contactez dès maintenant le Service  
Développement au **05.46.99.81.25**

**PLAYSTATION**

**FINAL FANTASY VII →  
469 F**



**PLAYSTATION**

**DESTRUCTION DERBY 2 →  
369 F**



**CD ROM PC  
SATURN  
PLAYSTATION**

**Tous vos jeux  
préférés sur  
tous supports**

# CYNER J





# Sonic 3D

*Sonic reprend du service, et c'est sur Saturn que vont se dérouler ses "nouveaux" ébats. Enfin... "nouveaux", c'est vite dit, puisque ce jeu est la copie conforme de Sonic 3D sur Megadrive (C+n° 59, 91%). En plus beau, bien sûr!*



Sonic vient de casser une télé contenant dix pièces. Comme au bon vieux temps...

**M**ême si Sonic n'a rien perdu de sa vitesse, c'est dans des décors entièrement en 3D isométrique qu'il s'adonnera à son sport favori: lutter contre le (vieillissant) docteur Robotnik, sauver ses petits amis et récupérer ses tant aimées émeraudes! Son monde se divise comme à l'accoutumée en six niveaux principaux (subdivisés en trois, quatre ou cinq sous-niveaux...), mais le concept du jeu n'a plus rien à voir avec les épisodes en 2D que nous connaissions. En effet, pour finir un sous-niveau, Sonic doit récupérer cinq petits moineaux en détruisant les

ennemis qu'il rencontre. Une fois ses cinq amis en poche, il devra les amener jusqu'à "l'anneau salvateur" pour passer à un nouveau sous-niveau. Apparemment, les téléviseurs contiennent les mêmes bonus que l'on connaît déjà (chaussons de rapidité, anneaux, boucliers divers...), mais de nouveaux pièges attendent notre hérisson bleu.



Ces niveaux-bonus ne vous rappellent-ils rien?



En amenant au moins cinquante anneaux à Tails, vous pourrez pénétrer dans la zone-bonus.



Robotnik est toujours de la partie.



Si vous finissez la zone-bonus, vous gagnerez une des six émeraudes.



Vous voilà à côté de l'anneau salvateur dans lequel vous devez mettre vos poussins pour passer au niveau suivant.

**SATURN**

● Sega/Février 97



# Turok, Dinosaur Hunter



*Présenté en avant-première dans le Consoles+ du mois d'octobre (n°58), Turok Dinosaur Hunter est enfin terminé. Nous l'avons eu entre les mains, il est beau, très beau, et il risque de cartonner lors de sa sortie en mars prochain.*

*Acclaim ne recule devant rien, et le sang coule à flots. Le jeu a d'ailleurs été refusé au Japon tant il était violent.*

**L**e scénario n'a pas changé depuis la dernière version que nous vous avions présentée au mois d'octobre dernier. Turok, un chasseur à l'apparence d'un Indien, doit parcourir neuf mondes à la recherche de clés lui permettant d'avancer dans les différents niveaux. Les mondes sont immenses et démesurés. Bien évidemment, votre tâche ne sera pas de tout repos, et des ennemis en tout genre viendront vous mettre des bâtons dans les roues. Humains, dinosaures et autres bestioles immondes seront votre pain quotidien. Turok est capable de se déplacer dans tous les sens et dans les trois dimensions. Il peut aussi courir, sauter, ramper, grimper sur certains murs ou encore nager sous l'eau. Armé en début de partie d'un simple couteau et d'un arc, son arsenal viendra s'étoffer d'armes hallucinantes en cours de partie, et ce ne sont pas moins d'une quinzaine d'armes que vous pourrez collecter. Du jamais vu sur console! La plus terrifiante étant l'arme atomique qui crachera ses atomes sur la cible de votre choix. Les effets spéciaux sont impressionnants, notamment lors des explosions ou lors de l'utilisation de certaines armes. Face à un tel spectacle, on sent que la Nintendo 64 en a sous le capot. En attendant le test complet de Turok, bavez devant ces quelques photos...



*La sulfateuse crache ses plombs, les ennemis, eux, leurs viscères et leur sang.*

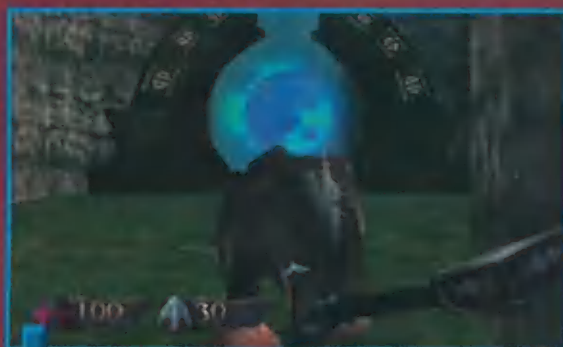
*Il existe une arme qui lance trois missiles consécutivement. Autant dire que tout ce qui est dans la ligne de mire va être détruit.*

**NINTENDO 64**

● **Acclaim/Mars 97**



*La taille de certains ennemis peut parfois être impressionnante et leur armement dépasse tout entendement.*



*Les Warp Zones sont représentées par un effet de flottement incroyable, un peu comme celui du film "Stargate".*



*Certains sauts sont difficiles à exécuter.*



*L'impact des balles sur vos adversaires s'accompagne toujours d'un effet visuel des plus spectaculaires.*



# NBA in the Zone 2

Testé il y a exactement dix numéros de cela dans Consoles+, NBA in the Zone avait satisfait la plupart des testeurs de la rédaction. Moins d'un an plus tard, Konami nous propose une suite qui s'annonce d'ores et déjà très musclée.

**A**près quelques minutes de jeu, on se rend compte que NBA in the Zone est très porté sur le côté réaliste du basket tout en conservant ses actions spectaculaires. Les défenses de zone, par exemple, rendent difficile toute intrusion de l'adversaire dans la raquette.

Comme dans la réalité, on peut jouer des épaules pour passer sous le panier, et ainsi avoir de grandes chances de tenter un smash. Les "blocs" sont aussi de la partie. Quatre caméras assurent une excellente vision du jeu et des ralentis automatiques se déclenchent lors de vos plus belles actions. Un placage de texture du plus bel effet habille chacun des joueurs et chaque visage est reconnaissable entre mille, si tant est que l'on s'intéresse un minimum au basket américain.

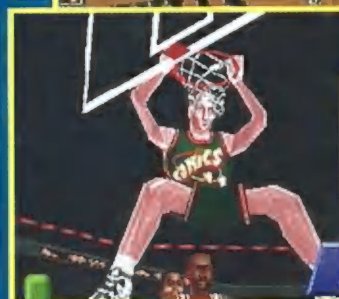
PLAYSTATION

● Konami/Février 97

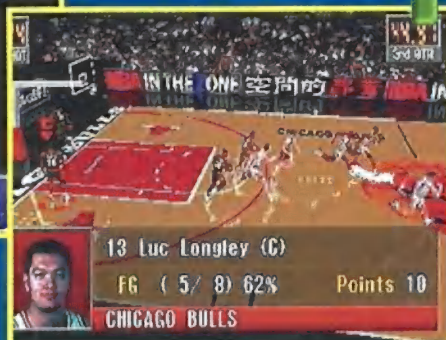


Une défense de zone pose beaucoup de problèmes aux attaquants. Il faudra se montrer malin pour pénétrer dans la raquette.

Chaque fois qu'un joueur marque un panier, une photo apparaît en bas de l'écran et un commentaire live se fait entendre.



Un ralenti spectaculaire d'un smash non moins spectaculaire.



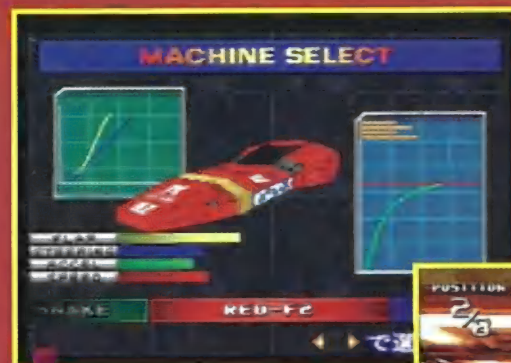
En vue subjective, l'impression de vitesse est très bien rendue.

**R**oad Rage vous place dans le cockpit d'un vaisseau futuriste. Là où la version arcade proposait trois circuits et deux véhicules, la version Playstation en propose désormais quatre! Ces quatre circuits sont d'une difficulté croissante. Virages à 180°, tremplins, passages

souterrains, enfilades et autres engorgements sont de la partie. Quatre véhicules sont également à votre disposition. Ils ont chacun leurs propres caractéristiques: accélération, maniabilité, vitesse de pointe. A vous de faire le bon choix avant de vous lancer dans les courses. Trois vues sont disponibles, pour une fois toutes parfaitement jouables, la plus spectaculaire étant bien évidemment la vue subjective. Renversante! Test complet le mois prochain dans Consoles+ et nulle part ailleurs.

# Road Rage

Le test de sa version arcade avait été publié dans Consoles+ n° 56, et voilà que Road Rage arrive enfin sur Playstation. Cette course enragée reprend dans ses grandes largeurs le look du désormais célèbre WipeOut...



Contre toute attente, la version Playstation de Road Rage propose deux véhicules supplémentaires par rapport à la version arcade.

Le circuit est très chaotique. Certains passages vous invitent à plonger sous terre!



PLAYSTATION

● Konami/Février 97



# Riot

Après Pitball, de Warner, Psygnosis nous dévoile son jeu de "foot futuriste", Riot. C'est beau, c'est speed, ça blaste: va y avoir du sport.

**D**ès les premières minutes, on ne peut s'empêcher de penser au mythique Speedball sur Megadrive. Vous dirigez une équipe de cinq joueurs (choisie parmi une quinzaine d'équipes différentes), et devez jouer des coudes pour marquer des buts. Le terrain est entièrement en 3D et vous pourrez choisir une vue parmi les vingt-deux disponibles. Le principe, lui, est on ne peut plus simple:

en début de partie, votre balle est de couleur neutre. Votre première mission consiste à la porter à la borne ennemie pour la recharger (ce qui la colore), puis à marquer un but. La cage de but se trouve au milieu du terrain, et au milieu de trois cercles concentriques. Si vous marquez un but depuis le dernier cercle (donc si vous êtes très éloigné), vous gagnez trois points, alors que depuis le premier cercle, vous ne marquez qu'un seul point. Une fois ce principe acquis, vous pourrez récupérer des bonus, donner des coups, accélérer ou encore sauter...



Les terrains sont peu variés, mais le rendu est très précis.



La balle est rechargée (sa couleur est verte au lieu d'être jaune) et un des personnages vient de tirer au but.



Des cercles concentriques entourent les buts. Plus vous tirez de loin, plus vous marquez de points.

# Phonecafé

## N°1

PHONECAFE, c'est un tout nouvel espace téléphonique où tu vas pouvoir te brancher avec des mecs et des nanas de toute la France.

Tu trouveras toujours quelqu'un en ligne pour délirer ou t'échanger des tips.

Appelle tout de suite au:

# 36 68 38 88





# Suikoden

*Konami pond des softs à tout va en ce moment. Après un génialissime Vandal Hearts en japonais, il nous offre l'un des seuls RPG de la Playstation en anglais, Suikoden.*

**P**our son premier véritable RPG sur 32 bits, on ne peut pas dire que Konami ait mis les bouchées doubles. On retrouve une ambiance graphique du niveau d'une 16 bits et un principe bien peu révolutionnaire: vous devez vous rendre dans certains lieux pour exploser des pas-beaux, recruter de nouveaux persos et monter de niveau... Pour les combats, cinq possibilités vous sont proposées. Soit vous tapez, soit vous vous défendez, soit vous lancez vos magies, soit vous choisissez un objet, soit vous faites des attaques en commun. Les personnages sont pour leur part assez variés et constituent le principal intérêt de ce soft qui semble très vaste. A la tête de l'armée de libération, vous allez recruter bon nombre de badauds. Après six heures de

jeu, il nous était possible de constituer une équipe de six personnages que l'on choisissait parmi seize. De plus, il semblerait (comme cela est montré dans l'intro) que, un peu plus loin, le jeu soit mâtiné de wargame. Si c'est effectivement le cas, Suikoden risque de faire parler de lui...



Lorsque vous portez les coups, la caméra se recentre sur l'action.



La magicienne du roi, Lady Windy, ne semble pas au-dessus de tout soupçon.



Le soft est bourré de petits sous-jeux en tout genre.



Let me introduce myself.  
I'm Odessa Silverberg, leader  
Army.

**PLAYSTATION**

● Konami/Février

La quête est bien structurée et le scénario plein de rebondissements.



Black Wild Boar  
Black Wild Boar

Vos persos sont prêts pour affronter les charges de ces phacochères.

Pan	71	84
Spy	37	57
Gremio	56	56
Cleo	64	64
Ted	56	56





# GRANDE ENQUETE LECTEURS

C'est pour un sondageuuuuu... Grâce à toi et tes remarques, Consoles + s'améliore. Alors lâche ton pad quelques minutes et défoule-toi : dis-nous ce que tu penses de ton mag'. Et si tu renvoies ton questionnaire avant le 31 janvier 1997, tu gagneras peut-être par tirage au sort l'un des 10 jeux et 10 sacs Blam! Machinehead, ou l'un des 20 bloc-notes Tomb Raider offerts par Eidos. Pour remplir le questionnaire, entoure le chiffre qui correspond à ta réponse, comme ceci : ①

1 - Tu joues aux jeux vidéo depuis l'âge de  ans

2 - Tu joues • uniquement sur console 1 • également sur PC ou MAC 2

3 - En moyenne, combien d'heures par semaine joues-tu ?  heures

4 - Indique quelle(s) machine(s) tu possèdes actuellement et quelle(s) machine(s) tu envisages d'acheter ?

	Je possède (cadeaux de Noël 96 inclus)	J'envisage d'acheter
Game Boy	1	2
Megadrive	1	2
Neo Geo	1	2
Playstation import	1	2
Playstation française	1	2
Saturn import	1	2
Saturn française	1	2
Super Nintendo	1	2
Nintendo 64	1	2
Autre	1	2

Précise .....

5 - Possèdes-tu (cadeaux de Noël 96 inclus) ?

un adaptateur Saturn pour jouer à des jeux étrangers oui 1 non 2  
une playstation modifiée pour jeux étrangers oui 1 non 2

6 - Possèdes-tu ou souhaites-tu acheter le matériel suivant ?

	Je possède (cadeaux de Noël inclus)	Je souhaite acheter
MAC	1	2
PC	1	2
Lecteur CD ROM	1	2

7 - Es-tu connecté sur Internet ? oui 1 non 2

8 - Combien de jeux as-tu ?  jeux pour console  
 jeux pour micro

9 - Combien de jeux achètes-tu par mois ?  jeux pour console  
 jeux pour micro

10 - Entre tes achats et les cadeaux que tu reçois, quel budget mensuel consacres-tu à l'achat de jeux vidéo ?

sur console : ..... francs sur micro : ..... francs

11 - Où achètes-tu habituellement tes jeux ? (plusieurs réponses possibles)

- boutiques spécialisées ..... 1
- vente par correspondance ..... 2
- Fnac, Virgin ..... 3
- supermarchés, hypermarchés (Auchan, Carrefour, etc...) ..... 4
- rayons spécialisés de la grande distribution (Conforama, Boulanger, Darty, etc...) ..... 5

12 - Comment te procures-tu tes jeux ?

• neufs 1 • d'occasion 2 • échanges 3

13 - Qu'est-ce qui te donne envie d'acheter un nouveau jeu ? (plusieurs réponses possibles)

- les tests dans les magazines spécialisés 1 les conseils d'un copain 5
- les publicités dans les magazines 2 les conseils d'un vendeur 6
- les publicités à la télévision 3 les conseils d'une émission télé 7
- les démos dans les boutiques 4 les infos sur l'emballage du jeu 8

14 - Indique tes 3 types de jeux préférés dans la liste ci-dessous, en les classant de 1 à 3 (inscris 1 en face du jeu que tu aimes le plus, 2 pour celui que tu choisis en deuxième, et enfin 3 pour celui que tu choisis en troisième).

Baston	<input type="text"/>	Shoot-them-up	<input type="text"/>	Sport	<input type="text"/>
Jeux de rôles	<input type="text"/>	Plates-formes	<input type="text"/>	Aventure	<input type="text"/>
Simulation	<input type="text"/>	Beat-them-all	<input type="text"/>	Action 3D	<input type="text"/>
Action	<input type="text"/>	Tir	<input type="text"/>	"Doomlike"	<input type="text"/>
Réflexion (type tétis)	<input type="text"/>	Auto-moto	<input type="text"/>		

15 - Quels sont actuellement tes 3 jeux préférés ?

16 - Tu attends avec impatience la sortie de (cite 3 titres) :

17 - Quels sont tes 3 héros de jeu préférés ?

18 - Pour acheter tes jeux, tu suis les conseils de quel(s) magazine(s) ? (plusieurs réponses possibles)

19 - Depuis combien de temps lis-tu Consoles + ?

depuis moins de 6 mois 1 depuis 3 à 4 ans 4  
depuis 6 mois à 1 an 2 depuis 5 ans et plus 5  
depuis 1 à 2 ans 3

20 - Le plus souvent, comment te procures-tu Consoles + ?

je l'achète moi-même (librairie, bureau de tabac, etc...) 1  
quelqu'un avec qui je vis l'achète ou est abonné 2  
je suis moi-même abonné 3  
je l'emprunte à un copain 4

21 - En dehors de toi, environ combien de personnes lisent ton numéro de Consoles + ?  
..... personnes

22 - As-tu remarqué des changements dans Consoles + depuis quelques numéros ?  
oui 1 non 2

23 - Si oui, lesquels ?

24 - Trouves-tu que maintenant Consoles + est

beaucoup mieux qu'avant 1 moins bien qu'avant 4  
mieux qu'avant 2 beaucoup moins bien qu'avant 5  
comme avant 3

25 - Que penses-tu des rubriques de Consoles + ?

	Super	Bien	Moyen	Nul	Je ne lis pas
Previews	1	2	3	4	5
Tests	1	2	3	4	5
Tips - Soluce	1	2	3	4	5
Japon previews	1	2	3	4	5
News - Divers	1	2	3	4	5
News - Jeux de cartes	1	2	3	4	5
News - Jeux de rôles	1	2	3	4	5
Arcade	1	2	3	4	5
Trombinoscope	1	2	3	4	5
Japon Animé	1	2	3	4	5
Work in Progress	1	2	3	4	5
Salon	1	2	3	4	5
Speedy Gonzatest	1	2	3	4	5
Ze Killer	1	2	3	4	5
Courrier	1	2	3	4	5
Sommaire	1	2	3	4	5
Services +	1	2	3	4	5
Petites annonces	1	2	3	4	5

26 - Dans Consoles +, quelle rubrique lis-tu

en 1er .....  
en 2e .....  
en 3e .....

27 - Qu'est-ce que tu aimes le plus dans Consoles + ?

28 - Qu'est-ce que tu n'aimes pas dans Consoles + ?

29 - Depuis que tu lis Consoles +, quelle a été la couverture qui t'a le plus séduit ?  
(indique le n° de Consoles + et l'illustration en couverture)

30 - Depuis que tu lis Consoles +, quels sont les 2 cadeaux de couverture que tu as préférés ?

31 - Si tu devais donner un conseil aux rédacteurs de Consoles +, tu leur dirais

32 - As-tu acheté le hors série Playstation de Consoles + sorti le 30 octobre ?

oui 1 non 2 si oui, pourquoi ? .....

33 - Qu'as-tu pensé de ce hors série dédié à la Playstation ?

super 1 bien 2 moyen 3 nul 4 je ne l'ai pas lu 5  
Pourquoi ? .....

34 - Tu lis un magazine de jeux vidéo depuis l'âge de  ans

35 - Quel est le premier magazine de jeux vidéo que tu as lu ?



36 - Achètes-tu plusieurs magazines de jeux vidéo par mois ? oui 1 non 2

Si oui, quels magazines et pourquoi ? .....

37 - Pour chacun des magazines suivants, dis-nous si tu le lis régulièrement (ou si tu es abonné), de temps en temps, rarement ou jamais.

Je lis ce magazine				
	régulièrement (ou abonné)	de temps en temps	rarement	jamais
CD Consoles	1	2	3	4
Consoles News	1	2	3	4
Consoles +	1	2	3	4
Games Machines	1	2	3	4
Joypad	1	2	3	4
Mega Force	1	2	3	4
Player One	1	2	3	4
Playmag	1	2	3	4
Playstation Magazine	1	2	3	4
Super Power	1	2	3	4
Ultra Player	1	2	3	4

38 - Sois pur et dur, note sévèrement les magazines suivants sur 100%

CD Consoles	..... %	Player One	..... %
Consoles News	..... %	Playmag	..... %
Consoles +	..... %	Playstation Magazine	..... %
Games Machines	..... %	Super Power	..... %
Joypad	..... %	Ultra Player	..... %
Mega Force	..... %		

39 - Comment trouves-tu les notes que les magazines suivants donnent aux jeux ?

	trop dures	trop cool	comme il faut	je ne connais pas
CD Consoles	1	2	3	4
Consoles News	1	2	3	4
Consoles +	1	2	3	4
Games Machines	1	2	3	4
Joypad	1	2	3	4
Mega Force	1	2	3	4
Player One	1	2	3	4
Playmag	1	2	3	4
Playstation Magazine	1	2	3	4
Super Power	1	2	3	4
Ultra Player	1	2	3	4

40 - Quels sont tes 3 magazines préférés et pourquoi ?

1 .....  
2 .....  
3 .....

41 - En dehors des previews, tests et tips sur les nouveaux jeux, qu'est-ce que tu aimerais avoir tous les mois dans ton magazine idéal ?

• des previews sur les jeux imports	1
• des tips, soluces, sur d'anciens jeux	2
• des infos sur toutes les consoles (même celles que je n'ai pas)	3
• des infos sur le marché des jeux vidéo (qui a vendu le plus de consoles, quel jeu se vend le plus, etc...)	4
• des infos sur la manière dont les jeux sont réalisés	5
• des infos sur les nouvelles technologies (CD Rom, Internet...)	6
• des reportages sur les salons de jeux vidéo	7
• des interviews des programmeurs de jeux	8
• des interviews de personnalités (sport, musique...) sur ce qu'ils pensent des jeux	9
• l'actualité sur les films à sortir au cinéma	10
• l'actualité sur les sorties de K7 vidéo	11
• l'actualité sur les groupes de musique	12
• des infos sur les nouvelles modes (fringues, boissons, musique...)	13
• autre(s)	14
précise	.....

42 - Comment choisis-tu le ou les magazines que tu achètes ? Classe les raisons de ton choix de la plus importante (1) à la moins importante (10)

• le jeu présenté en couverture	<input type="checkbox"/>	• le prix	<input type="checkbox"/>
• les titres de couverture	<input type="checkbox"/>	• les concours	<input type="checkbox"/>
• le cadeau offert en couverture	<input type="checkbox"/>	• par habitude	<input type="checkbox"/>
• le nombre de pages	<input type="checkbox"/>	• autre raison	<input type="checkbox"/>
• l'avis d'un copain	<input type="checkbox"/>	précise laquelle : .....	
• une publicité (magazine, affiche...)	<input type="checkbox"/>		

43 - Parmi les cadeaux ci-dessous, lesquels préférerais-tu trouver en couverture de ton magazine ? Classe-les de celui que tu aimes le plus (1) à celui que tu aimes le moins (11)

• un goodie sur l'un de mes jeux préférés	<input type="checkbox"/>	
• un guide de tips, soluces...	<input type="checkbox"/>	
• l'extrait d'un manga	<input type="checkbox"/>	
• des cartes à jouer	<input type="checkbox"/>	lesquelles ? .....
• des cartes à collectionner	<input type="checkbox"/>	lesquelles ? .....
• 1 CD de démos jouables	<input type="checkbox"/>	
• 1 K7 vidéo manga	<input type="checkbox"/>	
• 1 K7 vidéo de démos de jeux	<input type="checkbox"/>	
• 1 K7 vidéo sur l'actualité des sorties	<input type="checkbox"/>	
• 1 carte de remise sur les achats de jeux	<input type="checkbox"/>	
• autre cadeau	<input type="checkbox"/>	
Précise lequel	.....	

44 - Tu participes aux concours des magazines que tu lis

toujours 1 de temps en temps 2 rarement 3 jamais 4

45 - Parmi ces goodies, lesquels préfères-tu ? Classe-les de celui que tu aimes le plus (1) à celui que tu aimes le moins (11)

figurine	<input type="checkbox"/>	cartes postales	<input type="checkbox"/>	poster	<input type="checkbox"/>	règle	<input type="checkbox"/>
tee-shirt	<input type="checkbox"/>	porte-clefs	<input type="checkbox"/>	bumpers	<input type="checkbox"/>	autre	<input type="checkbox"/>
sac	<input type="checkbox"/>	CD audio	<input type="checkbox"/>	autocollant	<input type="checkbox"/>	précise	.....

46 - Mis à part les jeux vidéo, qu'est-ce qui te passionne dans la vie ?

	beaucoup	assez	peu	pas du tout
le basket	1	2	3	4
le foot	1	2	3	4
les arts martiaux	1	2	3	4
le roller	1	2	3	4
le skate	1	2	3	4
le ski, snowboard...	1	2	3	4
le vélo, VTT	1	2	3	4
le surf, windsurf...	1	2	3	4
la musique	1	2	3	4
le cinéma	1	2	3	4
les films en K7 vidéo	1	2	3	4
la télévision	1	2	3	4
les dessins animés	1	2	3	4
les mangas	1	2	3	4
les bandes dessinées	1	2	3	4
les filles	1	2	3	4
les fringues	1	2	3	4
les copains	1	2	3	4
autre	1	2	3	4
précise	.....			

48 - Quels sont les 3 derniers films que tu as vu au cinéma ?

.....  
.....

49 - Quel genre de musique écoutes-tu ?

.....

50 - Quels sont tes groupes préférés ?

.....

51 - Quelle(s) station(s) de radio écoutes-tu ?

.....

52 - Quelles sont tes 3 émissions télé préférées ?

.....

53 - Quelles sont tes 3 séries télé préférées ?

.....

54 - Quel(s) sport(s) pratiques-tu ?

.....

55 - Lis-tu régulièrement d'autres magazines que des magazines de jeux vidéo ?

oui 1 non 2 si oui, lesquels ? .....

56 - Lis-tu régulièrement

• des mangas ? oui 1 non 2  
lesquels ? .....

• des bandes dessinées ou comics ? oui 1 non 2  
lesquels ? .....

57 - Quels sont tes 3 héros préférés ? (en dehors des personnages de jeux vidéo)

.....

58 - Quelles sont tes marques préférées ?

de fringues : .....

de chaussures : .....

de boissons : .....

autres : .....

59 - As-tu un compte-chèque, un livret jeune, etc... ? oui 1 non 2

dans quelle banque ? : .....

60 - Tu es un garçon 1 une fille 2

61 - Quel est ton âge ?  ans

62 - Tu es

écolier (jusqu'au CM2)	1	lycéen (2nde à terminale)	4
collégien (6e à 3e)	2	en formation supérieure (université...)	5
en formation technique ou professionnelle	3	tu as terminé tes études	6

63 - Indique tes coordonnées ci-dessous pour le tirage au sort des gagnants.

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

Code postal ..... Ville .....

Tél (facultatif) .....

Envoie ton questionnaire avant le 31 janvier 1997 à l'adresse suivante :

**ENQUÊTE LECTEURS CONSOLES +**  
150 rue Galliéri  
92514 Boulogne Cedex

Et surtout, n'hésite pas à t'exprimer plus longuement sur une page séparée (critiques, suggestions... sont les bienvenues)



RPG

ROLE PLAYING GAME

# Pour tout savoir

**L**es wargames et les role playing games que nous trouvons sur consoles sont typiquement japonais, et rarement adaptés en Europe ou aux Etats-Unis. On les déniché le plus souvent en import, non traduits.

Comment s'y retrouver dans cet univers obscur mais pas indéchiffrable? Tout simplement en dévorant ce dossier, constitué d'une sélection des meilleurs jeux en import, qui fera de vous un vrai samouraï des RPG!





# Role Playing

*Avant de vous présenter les meilleurs jeux du moment, il est toujours bon de définir ce qui se cache derrière ces trois lettres: RPG. Petite introduction, pour aborder l'univers complexe et fantastique du role playing game.*

**L**e RPG englobe de nombreux genres différents. Et avant de définir les sous-genres, il est bon de commencer par la source. Un RPG, c'est tout simplement un role playing game, ou jeu de rôles en français. Les rapports avec "Donjons et Dragons" sont nombreux et ne sont pas le fruit du hasard: certains RPG sur console sont des adaptations de jeux de rôles (sur table), friandises appréciées des Japonais. Voilà en partie pourquoi l'univers de ces jeux est très souvent médiéval-fantastique.

Quels sont les points communs à tous ces RPG? Vous dirigez un héros qui, au fur et à mesure de ses rencontres, va se faire des amis. Ceux-ci, avec leurs différentes qualités et spécialités (guerriers, magiciens, voleurs...), formeront un groupe solide. Parmi ces personnages, les magiciens jouent un rôle très important, souvent divisés en deux castes: les "guérisseurs" et ceux qui possèdent des magies d'attaque. Dans tous les cas, autour d'une grande trame principale, se greffent une multitude de petites missions à remplir (parfois facultatives). A mesure qu'ils combattent, vos guerriers accèdent à des équipements plus chers et plus performants (boucliers, épées, armures, objets magiques...), qu'ils peuvent acheter grâce à l'argent récupéré sur les monstres qu'ils ont éliminés. A mesure que vous avancez dans votre quête, vos personnages progressent dans leur art en gagnant des points

d'expérience. Ce qui leur donne parfois de nouveaux pouvoirs magiques ou de nouveaux talents.

## Dans la famille des RPG...

Jusque-là, le RPG fait figure de base commune. Là où le genre commence à se décliner en sous-genres, c'est dans les phases de combat proprement dites. On peut alors différencier les jeux d'action-RPG, comme Zelda, Y's, Mana (où l'on livre des combats "comme" dans un jeu d'arcade, en visualisant toujours ses ennemis sur le plan de jeu) des RPG traditionnels. Ces derniers vous proposent de simuler les combats, offrant ainsi un aspect beaucoup plus stratégique; chaque intervenant combat alors à son tour. Final Fantasy, Breath of Fire, Tengaimakio (Maru) ou Chrono Trigger en sont de célèbres exemples, adulés au Japon! On notera également le genre - mineur - des Digital Comics, comme Snatcher et Policenauts, où vous agissez en choisissant une action parmi plusieurs proposées à l'aide d'une interface graphique. Ces RPG sont en général adaptés de mangas célèbres, et d'une faible durée de vie! Enfin, on trouve les simulations-RPG, appelés également wargames, comme Riglords Saga, Shining Force, qui proposent des passages RPG assez sommaires, plus

souvent utilisés du reste pour donner un aspect sympathique au jeu. Ces systèmes de combat propres aux wargames sont parfois copiés par les RPG (Arc the Lad, Lodoss War sur NEC, Treasure Hunter G sur SFC).

## Hiraganas, Katakanas et Kanjis

Dans les RPG japonais, la principale difficulté sur laquelle on bute est précisément... le japonais. C'est pourquoi, avant de passer en revue les "particularités" du genre, il vous faut intégrer quelques règles élémentaires de cette langue. Tout d'abord, sachez que le japonais s'écrit avec trois familles de caractères différentes: les Hiraganas, les Katakanas et les Kanjis. Les Kanjis sont des idéogrammes tirés du chinois; ils représentent des mots ou des idées. Ils sont très nombreux, et un étudiant en

## LES HIRAGANAS

あ <sup>1</sup> <sub>a</sub>	い <sup>1</sup> <sub>i</sub>	う <sup>1</sup> <sub>u</sub>	え <sup>1</sup> <sub>e</sub>	お <sup>1</sup> <sub>o</sub>
か <sup>1</sup> <sub>ka</sub>	き <sup>1</sup> <sub>ki</sub>	く <sup>1</sup> <sub>ku</sub>	け <sup>1</sup> <sub>ke</sub>	こ <sup>1</sup> <sub>ko</sub>
さ <sup>1</sup> <sub>sa</sub>	し <sup>1</sup> <sub>shi</sub>	す <sup>1</sup> <sub>su</sub>	せ <sup>1</sup> <sub>se</sub>	そ <sup>1</sup> <sub>so</sub>
た <sup>1</sup> <sub>ta</sub>	ち <sup>1</sup> <sub>chi</sub>	つ <sup>1</sup> <sub>tsu</sub>	て <sup>1</sup> <sub>te</sub>	と <sup>1</sup> <sub>to</sub>
な <sup>1</sup> <sub>na</sub>	に <sup>1</sup> <sub>ni</sub>	ぬ <sup>1</sup> <sub>nu</sub>	ね <sup>1</sup> <sub>ne</sub>	の <sup>1</sup> <sub>no</sub>
は <sup>1</sup> <sub>ha</sub>	ひ <sup>1</sup> <sub>hi</sub>	ふ <sup>1</sup> <sub>fu</sub>	へ <sup>1</sup> <sub>he</sub>	ほ <sup>1</sup> <sub>ho</sub>
ま <sup>1</sup> <sub>ma</sub>	み <sup>1</sup> <sub>mi</sub>	む <sup>1</sup> <sub>mu</sub>	め <sup>1</sup> <sub>me</sub>	も <sup>1</sup> <sub>mo</sub>
や <sup>1</sup> <sub>ya</sub>		ゆ <sup>1</sup> <sub>yu</sub>		よ <sup>1</sup> <sub>yo</sub>
ら <sup>1</sup> <sub>ra</sub>	り <sup>1</sup> <sub>ri</sub>	る <sup>1</sup> <sub>ru</sub>	れ <sup>1</sup> <sub>re</sub>	ろ <sup>1</sup> <sub>ro</sub>
わ <sup>1</sup> <sub>wa</sub>				を <sup>1</sup> <sub>o</sub>
ん <sup>1</sup> <sub>n</sub>				

## LES KATAKANAS

ア <sup>1</sup> <sub>a</sub>	イ <sup>1</sup> <sub>i</sub>	ウ <sup>1</sup> <sub>u</sub>	エ <sup>1</sup> <sub>e</sub>	オ <sup>1</sup> <sub>o</sub>
カ <sup>1</sup> <sub>ka</sub>	キ <sup>1</sup> <sub>ki</sub>	ク <sup>1</sup> <sub>ku</sub>	ケ <sup>1</sup> <sub>ke</sub>	コ <sup>1</sup> <sub>ko</sub>
サ <sup>1</sup> <sub>sa</sub>	シ <sup>1</sup> <sub>shi</sub>	ス <sup>1</sup> <sub>su</sub>	セ <sup>1</sup> <sub>se</sub>	ソ <sup>1</sup> <sub>so</sub>
タ <sup>1</sup> <sub>ta</sub>	チ <sup>1</sup> <sub>chi</sub>	ツ <sup>1</sup> <sub>tsu</sub>	テ <sup>1</sup> <sub>te</sub>	ト <sup>1</sup> <sub>to</sub>
ナ <sup>1</sup> <sub>na</sub>	ニ <sup>1</sup> <sub>ni</sub>	ヌ <sup>1</sup> <sub>nu</sub>	ネ <sup>1</sup> <sub>ne</sub>	ノ <sup>1</sup> <sub>no</sub>
ハ <sup>1</sup> <sub>ha</sub>	ヒ <sup>1</sup> <sub>hi</sub>	フ <sup>1</sup> <sub>fu</sub>	ヘ <sup>1</sup> <sub>he</sub>	ホ <sup>1</sup> <sub>ho</sub>
マ <sup>1</sup> <sub>ma</sub>	ミ <sup>1</sup> <sub>mi</sub>	ム <sup>1</sup> <sub>mu</sub>	メ <sup>1</sup> <sub>me</sub>	モ <sup>1</sup> <sub>mo</sub>
ヤ <sup>1</sup> <sub>ya</sub>		ユ <sup>1</sup> <sub>yu</sub>		ヨ <sup>1</sup> <sub>yo</sub>
ラ <sup>1</sup> <sub>ra</sub>	リ <sup>1</sup> <sub>ri</sub>	ル <sup>1</sup> <sub>ru</sub>	レ <sup>1</sup> <sub>re</sub>	ロ <sup>1</sup> <sub>ro</sub>
ワ <sup>1</sup> <sub>wa</sub>				ヲ <sup>1</sup> <sub>o</sub>
ン <sup>1</sup> <sub>n</sub>				



# Game: mode d'emploi

## LES KANJIS

Les Kanjis sont très compliqués à reconnaître, mais ont au moins un avantage: lorsque vous en voyez un, vous savez tout de suite ce qu'il veut dire. En voici quelques-uns que l'on retrouve souvent dans les menus d'options, ainsi que dans les magies.

防	DEFENSE
攻	ATTAQUE
話す	PARLER
見る	VOIR
みる	

風	光	火
VENT	LUMIERE	FEU
水	氷	雷
EAU	GLACE	FOUDRE
土	地	
TERRE (1)	TERRE (2)	

村	北	南
VILLAGE	NORD	SUD
東	西	山
EST	OUEST	MONTAGNE
川	海	洞穴
RIVIERE	OCEAN (MER)	GROTTE

星	精
ETOILE	ESPRIT
ロード	セーブ
LOAD	SAVE
行動終了	
FIN DU TOUR	

寺	船
TEMPLE	BATEAU
はい	
OUI	
いいえ	
NON	

japonais doit en connaître environ 2 000 pour pouvoir lire un journal. Mais dans notre cas, ce sont les Katakanas les plus intéressants à connaître, car c'est avec cet alphabet que sont transcrits les mots étrangers, issus de l'anglais pour la plupart. Passons à quelques règles de phonétique: le "R" et le "L" sont identiques, de même que le "V" et le "B". Ce qui explique en partie le nombre de graphies différentes en Romaji (notre alphabet). Le "U" en fin de mot se prononce assez rarement. Parfois, vous verrez des Hiraganas ou des Katakanas écrits en petit. Ils servent à transcrire un nouveau son. Le premier caractère doit se terminer par "I" ou "Y", alors que le second doit commencer par ces même lettres. Ce qui donne Kyu en une seule syllabe à partir de "Ky" plus "Yu" (en petit).

### Quelques petits trucs

Non, ne fuyez pas! Car les difficultés dues à la langue sont moins importantes depuis deux ans. En effet, la plupart des RPG ou wargames incluent désormais un système d'icônes représentant les objets et, pour l'équipement, un système de flèches qui vous indiquent souvent s'il est utile d'acheter telle ou telle pièce d'armure.

Malgré cela, il faut le reconnaître, il n'est pas rare de rester bloqué dans un RPG. La panacée n'existe pas, mais les quelques petits trucs qui suivent vous aideront beaucoup. Tout d'abord, il est nécessaire de parler avec tout le monde, voire plusieurs fois. Dépouillez-vous de toutes vos armes avant de pénétrer dans certains endroits sacrés, comme les temples (Maru 2 et Xanadu). Utilisez vos magies à bon escient; exemple la magie du feu pour faire disparaître un pilier de glace qui bouche une entrée. Utilisez systématiquement tous vos objets aux endroits où vous êtes coincé. Dans les situations désespérées, avancez case par case en appuyant sur le bouton d'action (technique de Cheub!). Si le jeu comporte un cycle jour-nuit, n'oubliez pas de refaire les mêmes parcours la nuit. Notez le nom des villes et endroits que vous traversez, pour pouvoir les repérer ensuite dans les conversations. En général, ils seront en couleur ou entre crochets – de même pour les objets. Enfin, à propos des wargames, la meilleure défense n'est pas toujours l'attaque contrairement à l'adage. Il vaut parfois mieux placer les combattants en première ligne, disposer les magiciens et archers derrière, et attendre de pied ferme l'ennemi sur un terrain qu'on a choisi.

De même, dans certaines missions, vous devrez arriver à un point donné en un nombre de tours donné (Vandal Hearts). Un dernier conseil: il faut souvent protéger les populations civiles (Langlisser). Bon courage!







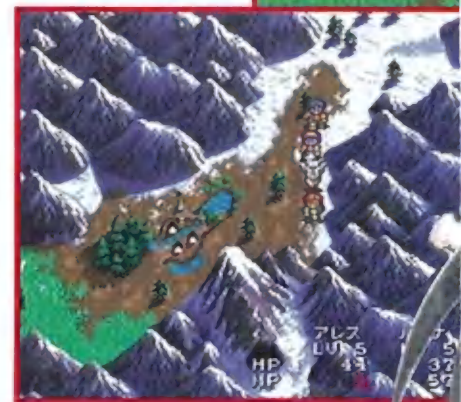
# Lunar

*Lunar, The Silver Star Story, est un jeu que les "anciens" ont pu découvrir sur Megadrive. Si le scénario est identique, les graphismes ont fait l'objet d'un lifting soigné. Le deuxième volet Saturn devrait bientôt sortir.*

**L**unar est un RPG assez classique dans sa conception. Vous dirigez un héros qui, au fil de ses aventures, va se faire des amis. Ensemble, ils seront amenés à se battre et à résoudre plusieurs problèmes. Ce qui est un peu plus inhabituel, c'est le soin apporté aux graphismes. La puissance de la Saturn, bien qu'elle soit encore loin d'avoir été poussée dans ses retranchements, est bien utilisée. Les plans de jeu sont très beaux et ont fait l'objet d'un soin tout particulier. Certes, la performance a été facilitée par la sortie antérieure de ce jeu sur Megadrive; le scénario étant identique, les

développeurs ont concentré leurs efforts sur l'esthétique – bien qu'on ait déjà vu des conversions de jeux anciens décevantes sur le plan technique. Les scènes de combat sont représentées comme dans Final Fantasy, vues de profil avec effet de perspective. A noter que si ces phases sont gérées grâce à un système d'icônes, elles ne sont pas pour autant impressionnantes. Les bruitages sont bons, l'échantillonnage des voix est même excellent, et il en est de même pour la musique. Lorsqu'un de vos personnages meurt, il a une chance de ressusciter grâce à un petit chien-dragon. Comme les boss sont durs à tuer, faites une bonne provision de potions de soin. Le jeu est assez "ouvert",

Lors des voyages entre les villages, les décors sont soignés.



vous devrez revenir à des endroits que vous avez déjà explorés. Alors, gardez en tête l'endroit où vous êtes bloqué. Le deuxième volet sortira bientôt, alors dépêchez-vous donc de finir celui-ci! C'est un bon jeu, pas trop compliqué, qui vous fera passer de très agréables moments.

Le petit animal volant peut porter énormément d'objets!

RPG

Parfois il vaut mieux s'enfuir plutôt que d'être massacré!

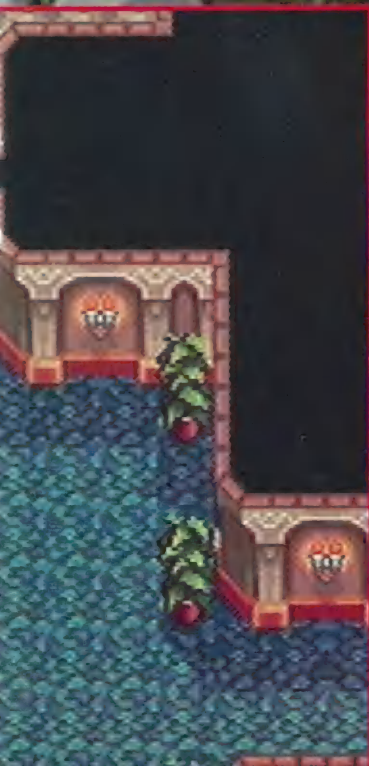
アレックス  
LV14







Faites un tour à l'armurerie des villages!



## ファイアブレス



## UN SYSTÈME JUDICIEUX

Je n'avais pas vu cela depuis Albert Odissey et Babel 2 (NEC): un système d'icônes pour le menu de combat! Voilà qui est on ne peut plus pratiqué dans un RPG en japonais. Croisons les doigts en espérant que cette trouvaille sera appliquée à plus de jeux et à tous les menus d'options!



Confort garanti dans les combats avec ce système d'icônes.

ルーナ LV13 27  
うみす LV13 0

La magicienne chante lorsqu'elle "caste un healing" (sic, NDSR).



## SATURN

● RPG PUR ET DUR

### INTRODUCTION

Une très bonne introduction, pas trop pixelisée.

90%

### REALISATION TECHNIQUE

Les graphismes sont assez beaux, sauf lors des combats.

86%

### MUSIQUE

Les bruitages sont très soignés et la musique agréable.

89%

### DUREE DE VIE

Les jeux de rôles sont réputés pour leur longueur, non?

92%

### COMPRÉHENSION

Moyenne.

85%

### LES PLUS

Un dessin animé d'introduction fort sympathique, et une fin itou.

+

### LES MOINS

Les scènes de combat auraient pu être plus belles.

-

## INTERET

Un très bon jeu qui a fait un carton au Japon: 140 000 ventes la première semaine!

92%



## QUE DE MONDE!

Trente-deux, voilà le nombre exorbitant de personnages différents qu'on peut contrôler. Ils se divisent en deux catégories. A côté des persos "normaux" (comme Elc, Shu, Arc, Tosh, etc.), il y a les monstres, ennemis ou amis, qu'on récupère. Les ennemis sont capturés grâce à une magie de Liza (la fermière blonde). Elle a le pouvoir de "convertir" des ennemis en alliés. Au début, quand on ne possède que deux ou trois persos, cette option est très utile, pour devenir par la suite franchement indispensable, car certains endroits ne sont accessibles que grâce à ces énergumènes.



Voyez un peu toutes ces cases.



Dans cette discussion au coin du feu, il n'y a que des personnages "normaux".

# Arc the

**"Arc the Lad II n'est pas Arc the Lad!" Voilà ce que proclament haut et fort les concepteurs. Avec plus de 300 000 exemplaires vendus dès la première semaine au Japon, ce RPG très attendu tient ses promesses.**

**A**rc II nous a fait une très agréable surprise. C'est à ce jour le meilleur RPG de la Playstation, et sa qualité le hisse au niveau des plus grands (même sur Saturn). Après un premier épisode décevant (dont le seul atout était la beauté des graphismes), Arc II se révèle être une suite bien meilleure. Cette fois-ci, les concepteurs ont privilégié le fun. Et ils ont réussi à nous captiver, les bougres. Le scénario ingénieux développe ce deuxième volet de façon très subtile. Au début, vous n'incarnez plus Arc (le héros du premier épisode), mais Elc, un

jeune chasseur de primes. Et figurez-vous que la mise à prix la plus alléchante est la tête d'Arc. Malgré la valeur élevée de la récompense (1 000 000 G), ils deviendront alliés. Sur un principe aussi piquant, l'aventure part dans tous les sens, grâce aux nombreuses missions commanditées par la Guilde des chasseurs de primes. Autant le premier volet décevait par son côté linéaire, autant Arc II surprend par sa variété. Les phases de recherche pures et dures, comme on les aime, sont beaucoup plus poussées (avec parfois des énigmes assez vicieuses). De plus, sa durée de vie frise l'indécence. Vous n'en verrez la fin qu'après plus d'une centaine d'heures de jeu. Et le finir à 100% relève



du challenge (n'est-ce pas, Cheub?). D'autre part, le nombre de personnages est impressionnant: pas moins d'une trentaine, en comptant les monstres qu'on embrigade. Malheureusement, seulement cinq d'entre eux peuvent être utilisés en combat. Rapidement, on trouve ses persos fétiches. Varié, captivant, long et beau, vous l'avez compris, Arc the Lad II est un jeu à ne rater sous aucun prétexte. Une étrange magie s'en dégage. Peut-être à cause de l'ambiance? du scénario? En tout cas, une fois rentré dans l'histoire, il est difficile de lâcher le pad, et les nuits blanches s'enchaînent. Personnellement, il figure parmi mes jeux préférés, toutes consoles confondues. Alors, n'attendez plus pour découvrir ce RPG magnifique. Vous ne serez pas déçu.



Les déplacements en combat sont gérés par des cases.



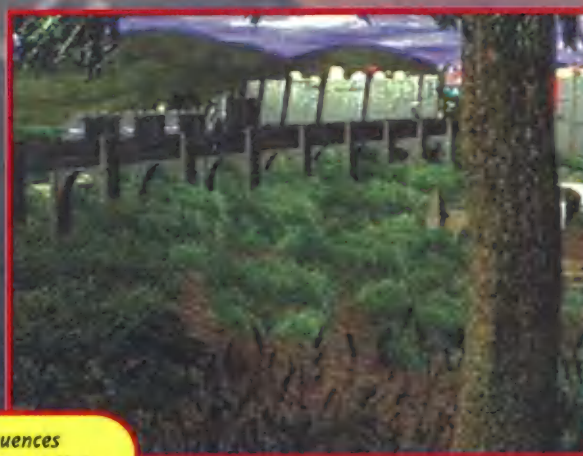


# Lad II



Pour vaincre ce boss, les grosses magies à distance sont les plus efficaces.

Pour voyager entre les différents lieux d'un pays, il faut passer par ce plan d'ensemble.



Les séquences cinématiques sont légion.



## ARC RECYCLÉ

Si vous avez déjà joué à Arc the Lad, premier du nom, réjouissez-vous: vos heures de labeur ne seront pas perdues. Vous pouvez rejouer avec votre Arc chéri, au cheveu près. Eh oui, il est possible d'utiliser votre ancienne sauvegarde. Avant de commencer l'aventure, il suffit de la convertir. Arc the Lad II est le premier RPG à proposer cette option. Espérons que d'autres suivront son exemple. C'est une façon intelligente de proposer une suite, et de redécouvrir Arc I. Avec ça, il y aura sûrement des fous pour recommencer le premier volet, afin de rendre Arc encore plus puissant...

## SATURN

● RPG pur et dur

### INTRODUCTION

De belles séquences, alternées avec des scènes du jeu.

84%

### REALISATION TECHNIQUE

Arc the Lad II pulvérise tout!

90%

### MUSIQUE

Un bijou, mais qu'on ne peut écouter à volonté!

90%

### DUREE DE VIE

Une centaine d'heures pour réussir toutes les missions.

97%

### COMPRÉHENSION

Moyenne. A part l'intitulé des missions, pas d'obstacle majeur.

85%

### LES PLUS

Une aventure captivante et une longue durée de vie.

+

### LES MOINS

Pas de magie hors des combats.

-

## INTERET

Arc the Lad II est un des meilleurs RPG sur 32 bits. Classique, et en même temps innovant.

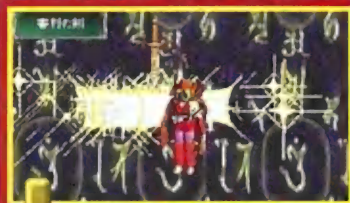
94%

RPG



## A KIND OF MAGIC

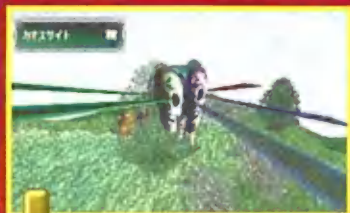
Les sorts de magie sont à la fois impressionnants et très variés. Il est très important de bien les maîtriser pour pouvoir progresser. Parmi les plus importants, citons les sorts qui vous permettent de voler, d'agrandir vos personnages ou encore de les rendre invisibles.



Un des sorts de magie les plus incroyables!



Une jolie déformation.



Attention aux sorts de Chaos, ils rendent incontrôlables vos personnages.



Va y avoir un méchouis!

# Riglord S

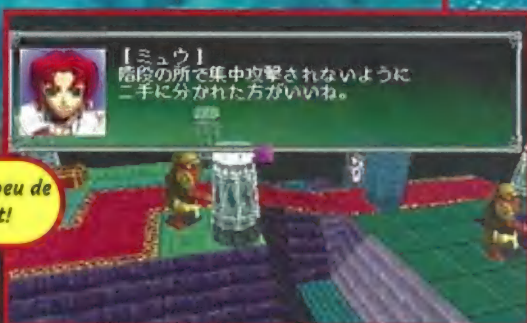
***Mystaria, tel est le nom que l'on a donné à Riglord Saga, premier de la série. Tremblez, pauvres mortels, car la suite de ce jeu fantastique vient de sortir au Japon! Aurez-vous le courage de l'affronter?***

**A**près une introduction en images de synthèse à couper le souffle, on s'aperçoit, la larme à l'œil, que les anciens héros ont disparu. On commence avec deux nouveaux personnages, duo qui bien entendu viendra s'étoffer au fil des rencontres. Par contre, cette fois-ci, pas de sélection à faire pour choisir vos combattants, tous vos personnages participeront à la bagarre! Le niveau de difficulté des combats a été d'ailleurs grandement rehaussé. De ce fait, il vous faudra être très tactique. Vos personnages gagneront de nouveaux sorts de magie grâce à l'expérience acquise au cours du jeu, ainsi que des coups "spéciaux", par exemple des prises de



catch, un coup d'épée rotatif ou la possibilité de lancer un shuriken, chacun de ces coups ayant une puissance et une zone d'effet différentes. Mais attention, suivant la distance qui sépare les combattants, tous ne seront pas forcément réalisables, certains nécessitant une préparation plus longue! Le jeu est entièrement en 3D lors des combats. Du reste, vous disposez de plusieurs zooms et, grande nouveauté, de la possibilité de faire pivoter le plan de jeu de 90° (comme dans Vandal Hearts). Le décor est très

important; ainsi les reliefs pourront vous protéger ou vous ralentir (essayez donc pour voir de faire gravir une côte à vos magiciens!). Certains personnages ont dès le départ la faculté de voler, quand d'autres s'envoleront au besoin grâce à un sort qui permet d'emprunter des raccourcis. De même, au moyen de sortilèges, il est possible de déformer le sol (creux et bosses). Sur les champs de bataille traînent des coffres, qu'il ne faut en aucun cas négliger, et parfois des



***Vous aurez toujours droit à un peu de blabla avant un bon combat!***



RPG

## aga 2



interrupteurs. Ainsi par exemple au cœur d'une bataille, vous trouverez un gigantesque tronc d'arbre: poussez-le, et il vous servira de pont. Mais l'option Action, grâce à laquelle vous pourrez bouger ce tronc, n'apparaît sur la fenêtre que lorsqu'elle peut servir. Le jeu offre par ailleurs un terrain d'investigation très vaste, et non linéaire. C'est-à-dire que, dès le départ, vous pouvez aller

un peu n'importe où, mais aussi vous retrouver face à des monstres trop balèzes. Cette grande liberté nuit un peu à la jouabilité, car on galère un peu pour retrouver le fil des missions. Surtout quand, juste après avoir fini un combat, il faut retourner exactement au même endroit alors que tout laissait à penser qu'on en avait fini pour de bon. Ce jeu est passionnant, et les amateurs de wargames-RPG seront conquis.

SATURN

● SIMULATION-RPG

## INTRODUCTION

Superbe, surtout quand le magicien lance un sort!

92

## REALISATION TECHNIQUE

Très beaux graphismes, mais les scrollings manquent de fluidité.

90%

## MUSIQUE

Excellente, avec des thèmes variés: un must.

96%

## DUREE DE VIE

Il passe le cap des trente-cinq heures sans problème.

90%

## COMPRÉHENSION

Très difficile, surtout que le jeu est déjà dur à la base, alors...

60%

## LES PLUS

Les sorts magiques et une intro fantastique.

+

## LES MOINS

Les combats sont très durs, et le scrolling un peu saccadé.

-

## INTERET

Voilà une suite excellente! Tellement que j'y joue comme un fou!... Cheub, rends-moi le CD!

93%





# Vandal He

Les wargame et les RPG sont des genres qui ignorent la Playstation. Pourtant, les fans de ces ambiances gothiques ou féeriques sont nombreux, et le filon est exploitable. Grand jour: la Playstation accueille son premier wargame. Décorticage de la bête...



Lors de la sixième bataille, vous combattez à bord de deux navires.



**A**u tout début de l'aventure, seuls deux chevaliers et un archer forment votre équipe. Le but de la première mission est fort simple, mais à partir de la deuxième bataille, c'est une autre paire de manches. J'ai mis quelques heures à trouver qu'il fallait se réunir devant l'église en moins de huit tours. Comme dans tous les jeux du genre, on joue chacun à son tour en disposant ses combattants, magiciens et autres archers. Petite aide de jeu pour les néophytes: toujours placer les archers

derrière les combattants dans les passages étroits, car si vous faites l'inverse vous annihilez la frappe du combattant à l'épée, qui ne peut avancer puisque bloqué par l'archer (je pense à la sixième bataille). Cette tactique est aussi valable pour les magiciens. Heureusement, il est possible de sauvegarder pendant les missions, mais attention ce n'est en aucun cas enregistré sur la Memory Card. Cette mini-sauvegarde vous permet de reprendre le combat si vous sentez que vous allez le perdre. Rassurez-vous tout de même, une réelle sauvegarde vous attend avant et après chaque combat dans les villages. A propos des villages, pas

question ici de vous promener dans les dédales des rues ou dans les maisons avec votre fidèle troupe. Les lieux sont représentés par des inscriptions, et les personnages que vous y rencontrez ne sont que des figures à côté desquelles défilent des textes (en japonais de surcroît). A mesure de votre avancée dans le jeu, vos compagnons sont plus nombreux, constituant ainsi une véritable troupe de choc, à laquelle peu de choses résistent, surtout si vous pensez à acheter diverses potions.



Lorsqu'un des combattants trépane, un flot de sang jaillit de ses entrailles.

Si deux personnages sont près l'un de l'autre, ils peuvent effectuer un Support, qui augmente la puissance de l'attaque.





## arts

Juste avant le deuxième volet du jeu (il en comporte plusieurs, séparés par des séquences cinématiques), vous devez aider les habitants d'un village possédés par des golems. Il faudra utiliser le sort qui les immobilise pour ne pas les tuer...



Le personnage en rose est le méchant de l'histoire. Vous le verrez souvent vous mettre des bâtons dans les roues.



Vous serez amené à actionner des interrupteurs et des mécanismes du même genre. Pour ce faire, après avoir déplacé votre personnage, sélectionnez la troisième option.



Les lieux de rencontre sont curieusement suspendus dans le vide.



## PLAYSTATION

● WARGAME

## INTRODUCTION

Plutôt belle et longue, avec des bribes de scénario (en japonais).

86%

## REALISATION TECHNIQUE

Les décors sont détaillés. Ça bouge bien et c'est beau.

82%

## MUSIQUE

Des mélodies médiévales, variées et agréables.

90%

## DUREE DE VIE

De longues heures de réflexion, de combats et d'aventure...

92%

## COMPREHENSION

Correcte

85%

## LES PLUS

Le premier du genre sur Playstation, une réussite totale.

+

## LES MOINS

La configuration aurait pu être un peu plus intelligente...

-

## INTERET

Beau, simple et d'une durée de vie conséquente, Vandal Hearts est une belle réussite.

91%

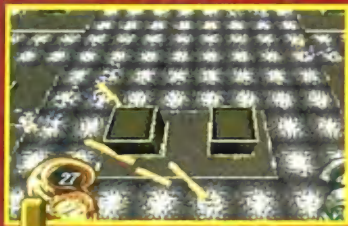


## LES COMBATS

La 3D est à l'honneur pour ce qui est des combats! Ils sont réalisés de très belle manière. Vous pouvez les mettre en mode Automatique, vous gagnerez du temps. Soyez sans crainte, la console les gèrera au mieux.



Les vues changent constamment. Ici, ce super-zoom montre la déconfiture des troupes adverses..



Ce chef est en train de détruire une unité ennemie.



On peut gérer les combats en manuel très précisément.

# Langliss

*La saga des Langliss est sans doute déjà connue des possesseurs de Megadrive et de CD-Rom NEC. Pour les autres, sachez que c'est un fabuleux wargame designé par Satoshi Urushihara, qui a déjà travaillé sur les animés de "Plastic Little" et de "Lemnear".*

**J**e n'ai jamais vu jeu au packaging aussi beau: une jaquette avec une photo 3D du plus bel effet et un superbe mini-artbook en plus de la notice! Langliss 3 est une "simulation RPG" dans la lignée de Shining Force. Il n'y a pas vraiment de phases RPG, mais plutôt des phases de dialogue et de scénario. On voit les personnages évoluer, ce qui

ajoute à l'intérêt du jeu et à la compréhension de l'intrigue, un peu comme dans Wing Commander. Pour ce qui est des missions, elles se divisent en plusieurs types: protéger des civils, détruire le boss ennemi ou encore nettoyer une zone. Mais, quel que soit votre but, si votre héros meurt, la partie est finie. Ce qui vous posera un grave dilemme: trop exposé, il risque de mourir, et trop dorloté, il ne montera jamais de niveau et deviendra de plus en plus faible. Mais rassurez-vous, il est possible de sauvegarder à n'importe quel moment. Chacun de vos personnages possède une armée dont les troupes diffèrent suivant sa classe. Vous dirigez sur le champ de bataille votre héros et plusieurs généraux,

bien qu'il y ait parfois des "NPC" (personnages non joueurs) qui sont aussi vos alliés. Le jeu se déroule dans un univers médiéval-fantastique. En plus des traditionnels guerriers, vous trouverez donc des archers, des magiciens, des prêtres et même des monstres: sirènes, tortues... Ce jeu, qui comporte trente-quatre missions, n'est pas évident, et les pro du genre auront bien besoin de passer soixante heures au minimum dessus pour le terminer. Les amateurs seront comblés. Quant aux néophytes, si la difficulté du jeu ne les rebute pas trop, ils trouveront avec Langliss un bon moyen de s'initier. Il est intéressant de noter qu'il s'est vendu 140 000 unités du jeu en deux semaines au Japon!



Si cela ne va pas sans difficulté, on peut y arriver!



Dans le dernier niveau, une tentative de percée... très difficile.



RPG

er 3



La première option du menu permet de sélectionner quelle troupe vous désirez utiliser.

Suivant les terrains, il est parfois plus utile d'être à pied.

フレア姫『彼は……』

Les phases de dialogue permettent de comprendre un peu mieux le scénario.



La surface grise représente votre territoire... il va falloir batailler pour le reconquérir!

剣豪ギルバート  
ハイランダー

Lv72 AT75 26回 DF58  
HP51 MP11 MV17  
EXP

ランサー  
AT37 DF10 MV22 20P  
トルーパー  
AT34 DF13 MV20 20P  
ドラグーン  
AT31 DF16 MV19 30P  
マーマン  
AT34 DF13 MV18 20P  
パイタ  
AT27 DF20 MV12 20P

SATURN

● WARGAME

## INTRODUCTION

Le design est bon, mais les images beaucoup trop pixelisées.

82%

## REALISATION TECHNIQUE

Les combats en 3D sont impressionnants, le reste est classique.

85%

## MUSIQUE

Plutôt bonne, mais pas assez variée.

86%

## DUREE DE VIE

Comptez plus de soixante heures pour le terminer...

96%

## COMPREHENSION

On comprend vite le sens des icônes.

82%

## LES PLUS

Des scènes de combat en 3D superbes et facilement gérables.

+

## LES MOINS

Le plan de jeu aurait pu être plus travaillé.

-

## INTERET

C'est un excellent wargame, assez classique, mais diaboliquement efficace!

93%



Les magiciens peuvent agir à distance respectable et sur une zone extrêmement grande.



# King's Field 2

*Ne vous y trompez pas, c'est bien le troisième volet de la série qui vient de sortir en version américaine. Mais comme le premier jeu de la trilogie n'a jamais été édité... il est normal qu'il y ait un décalage!*

**K**ing's Field est en quelque sorte la "brebis galeuse" de ce dossier. Car même s'il est d'origine japonaise, c'est le type de jeu que l'on s'attend à voir sur PC, donc d'origine américaine. Du reste, il est bien seul dans son genre. Mais, même si peu d'éditeurs japonais sont à l'aise avec cette technologie, excepté les grands noms de l'arcade (Sega et Namco) et Takara, on peut s'attendre à l'avenir à d'autres jeux entièrement en 3D et en vue subjective. Revenons à ce King's Field. Tout d'abord, les nouveautés: dans les auberges, vous faites des rêves prémoniteurs, qui vous aideront plus tard si vous êtes bloqué. La carte des donjons se dessine au fur et à mesure, alors qu'avant on vous en donnait une toute faite. L'arme avec laquelle vous commencez "grandit" avec vous. Vous en aurez besoin pour vous faire reconnaître une clé permettant de rentrer dans la ville. Mais avant, vous devrez récupérer trois

sceaux. Vous avez aussi une option de "Storage" qui vous permet d'avoir le double du nombre d'items permis. Donc, deux fois plus de potions de soin. Vous incarnez toujours un guerrier magicien, qui doit sauver son pays. Les monstres sont plus sensibles à certaines armes: contre les squelettes, par exemple, utilisez une masse d'armes. Un bouclon sert à courir, escalader des pentes ou franchir des ravins. Le système d'icônes du menu d'options, très sympa, a été refait par les Américains. King's Field est un peu dur au début, et il faut beaucoup se balader. Il comporte certains bugs 3D, mais reste très jouable. Vous pourrez passer au moins cinquante heures sur le jeu avant d'en venir à bout! Il est unique en son genre et mérite vraiment le détail.

L'introduction est en images de synthèse.



Un des sages vous donne la magie du feu.



Il vaut mieux attaquer dans le dos des ennemis.



## PLAYSTATION

● ACTION RPG 3D

## ABRACADABRA

Les magies, en plus d'être utiles, sont particulièrement bien réalisées. Les effets de transparence sont, une fois de plus, utilisés à bon escient.



Le dragon, une magie à "tête" chercheuse.



Il faut attendre que les points de magie se rechargent.



La tornade est très efficace, mais elle est coûteuse.

### INTRODUCTION

Une très belle introduction en images de synthèse.

91%

### REALISATION TECHNIQUE

Les textures sont très belles et le jeu tourne bien.

90%

### MUSIQUE

Une bonne ambiance, peut quand même mieux faire.

85%

### DUREE DE VIE

De longues heures d'aventure en perspective.

93%

### COMPREHENSION

Les textes sont en anglais... un miracle!

92%

### LES PLUS

Textes en anglais (bis). Un jeu unique en son genre.

+

### LES MOINS

Une animation qui rame un peu, des graphismes très inégaux.

-

### INTERET

Un bon jeu dans un genre à part. A conseiller aux amateurs de Dungeon Master.

91%







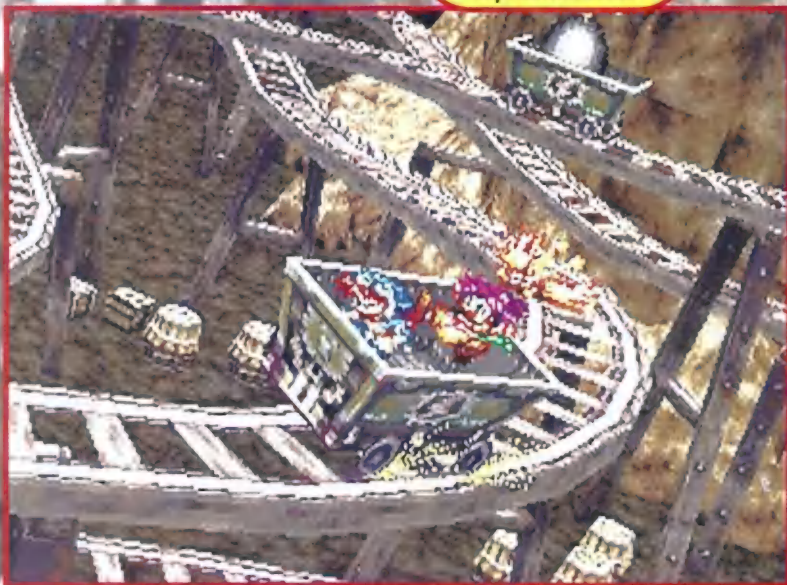
## BEST OF

Quelles sont à l'heure actuelle les références sur consoles? Voilà une question quelle est bonne! Eh bien, commençons par la Playstation. Du reste c'est très simple, il y a Arc the Lad 2 (RPG) et Vandal Hearts (wargame) qui sortent du lot. Sur Saturn, c'est un peu plus compliqué pour les néophytes désirant s'initier: Langlissier 3 (wargame) et Albert Odissey. Pour les joueurs un peu plus expérimentés: Riglord Saga 2 (wargame) et Lunar (RPG) me semblent les meilleurs choix.

# Le soleil

*Un dernier verre et quelques lignes pour essayer de voir quels sont les RPG qui vont exploser en ce début d'année 97. Les RPG sont là et pour longtemps, mais ils évolueront sans doute.*

Grandia. Quelques scènes sont très impressionnantes.



**I**l faut garder en tête que les RPG constituent, avec les jeux de baston, le genre le plus populaire au Japon. Un Dragon Quest sur SFC se vend facilement à trois millions d'exemplaires et Final Fantasy VI à deux millions sept cent mille! C'est un phénomène d'une ampleur telle qu'il est difficile de l'imaginer de France. Du reste, c'est un genre qui a très peu évolué par rapport aux progrès technologiques. Si l'on prend les pionniers du genre, Zelda (NES), Y's (MSX, Master System), Phantasy Star (Master System)... on se rend compte que le principe est resté le même, et les RPG traînent une mauvaise réputation en ce qui concerne les graphismes. Sur 32 bits, la plupart sont plus beaux que leurs homologues 16 bits, sans

que cette différence soit aussi importante que pour les jeux de baston 16 et 32 bits. En effet, les principaux changements ont surtout porté sur les modes de combat. Mais un tournant a été pris avec des jeux comme Riglord Saga où la 3D est omniprésente. Pour les wargames, l'apport est évident: la possibilité de tenir compte de façon plus réaliste du terrain. Pour ce qui est des RPG, c'est beaucoup plus discutable. Car la 3D n'est pas toujours claire et pas forcément jouable, avec ses innombrables bugs d'affichage et ralentissements quand les textures sont trop riches et lourdes à gérer. Sans doute Final Fantasy VII apporte-t-il le meilleur compromis: des combats en 3D et une aventure dans une vue classique, mais avec des graphismes exploitant

Tales of Destiny. Quelques coups spéciaux pour découper les monstres de différentes manières.



Terra Fantastica. Les personnages passent toujours beaucoup de temps à discuter.



Terra Fantastica. Les magies sont impressionnantes!



## OLDIES BUT GOODIES

N'oublions pas nos chères 16 bits, qui nous ont tant gâtés. Honneur à l'aînée, la Megadrive! Pour ce qui est des wargames, c'est simple, Shining Force est la référence. Quant aux RPG, c'est incontestablement la saga des Phantasy Star qui tient le haut du pavé. Reste Thor pour ceux qui veulent un peu plus d'action. Sur SFC, le choix est plus vaste. Pour les purs et durs, le trio FF VI (RPG), Mana 3 (action RPG) et Albert Odissey (wargame) est indispensable. Ceux qui préfèrent jouer en anglais seront très heureux avec Chrono Trigger (RPG) et Zelda (action RPG), ce dernier restant un grand classique.



Terra Fantastica. Les combats sont en 3D isométrique du plus bel effet.



# se lève à l'Est

RPG

Tales of Destiny. Sur la plage, on ne peut pas flaner au soleil!



réellement la bécane! Mais au fait, vous êtes-vous déjà posé la question: pourquoi autant de gens jouent-ils à des RPG en japonais? Tout d'abord parce que du côté de l'officiel, ça ne se bouge pas vite... Sur Saturn, à part Thor et Shining Wisdom, qui sont des Action-RPG, rien de nouveau sous le soleil! A

l'époque des 16 bits, il fallait attendre au moins un an avant de voir arriver certains jeux. Et que dire des éditeurs qui font des versions "anglaises" pour l'Europe. Franchement, je préfère acheter un jeu six mois avant en version américaine! Il n'en reste pas moins que le point fort des RPG reste leur durée de vie.

Quasiment tous dépassent les trente heures de jeu et plusieurs arrivent à quarante, cinquante voire plus! Il faut franchement espérer que ça se bouge vite du côté des éditeurs!



Tales of Destiny. Les graphismes sont fouillés et les couleurs bien choisies.

## BIENTÔT PRÈS DE CHEZ VOUS

Sur Playstation, tout le monde attend bien évidemment Final Fantasy VII, mais ce n'est pas tout. Dans le même genre, Wild Arms a l'air très intéressant, ainsi que Tales of Destiny. Sur Saturn, plusieurs jeux ont l'air prometteur: tout d'abord Grandia et Shining the Holy Arc, mais aussi Terra Fantastica et Tengenmakio. Il est clair que la Playstation s'est enfin réveillée en ce qui concerne les RPG, et, même si elle n'est pas près de rattraper la Saturn, elle rentre enfin dans la course.



Final Fantasy VII. L'aventure sera parfois acrobatique.

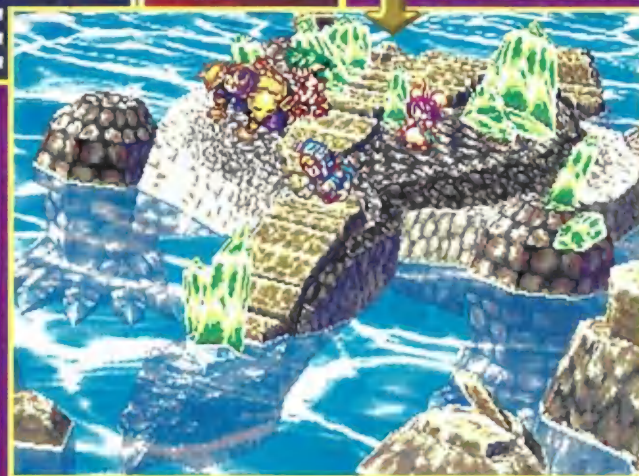


Tales of Destiny. L'ennemi déguste en direct-live.

Grandia. L'effet de transparence pour l'eau est très bien rendu.



Grandia. Les combats sont entièrement gérés en 3D.





# FIGURINE 40 CM 129 F

# Figurine en Resine 18cm 49 F



## FIGURINE 40 CM 129 F

- VOL 1 SAN GOKOU
- VOL 2 SAN GOKOU
- VOL 3 JANENBA
- VOL 4 SAN GOKOU
- VOL 5 SAN GOTEN
- VOL 6 BOU PINK
- VOL 7 VIDEL
- VOL 8 TAPION



Tapon

Boutiques Contactez Nous Au  
Tel : 01 48 06 30 99



Animés comics Japonais  
Disponible 1 à 13  
1 volume 49 F  
2 volumes 95 F  
4 volumes 180 F

Manga N & B Japonais  
Disponible 30 à 42  
Au choix

1 volume 29 F  
3 volumes 85 F



MANGA Distribution  
LE SPÉCIALISTE DE LA JAPANIMATION  
PLUS DE 80 000 K7 VIDEO EN STOCK  
PLUS DE 200 K7 VIDEO DIFFÉRENTES  
DU JAMAIS VU !!  
VENEZ NOUS VOIR  
AU 13 BLD VOLTAIRE 75 011 PARIS

## FIGURINE 5 CM 24 SERIES DIFFÉRENTES DE 6 FIGURINES 59 F LA SERIE AU CHOIX



## Figurines super Battle collection 49 F

- |                  |      |                  |      |
|------------------|------|------------------|------|
| vol 1 SAN GOTEN  | 49 F | vol 11 HIRUDEGAN | 49 F |
| vol 2 SAN GOHAN  | 49 F | vol 12 KLILYN    | 49 F |
| vol 3 TRUNK      | 49 F | vol 13 VIDEL     | 49 F |
| vol 4 VEGETA     | 49 F | vol 14 MAJINBOO  | 49 F |
| vol 5 JABA       | 49 F | vol 15 GOVITA    | 49 F |
| vol 6 SAN GOKOU  | 49 F | vol 16 RADITSU   | 49 F |
| vol 7 GOTENKS    | 49 F | vol 17 FREEZA    | 49 F |
| vol 8 GOTENKS    | 49 F | vol 18 BROLY     | 49 F |
| vol 9 TAPION     | 49 F | vol 19 PICOL     | 49 F |
| vol 10 MINOSHIYA | 49 F | vol 20 GOVITA    | 49 F |



## Art Book

- Vol 1 Complete Illustrations
- Vol 2 Story Guide
- Vol 3 TV animation Part 1
- Vol 4 World Guide
- Vol 5 TV animation Part 2
- Vol 6 Movies & Tv Specials
- Vol 7 Dragon Ball



Serie limitée Numerotes

Photo prise dans Art Book

## Collector

- épuisé 125 F
- 125 F
- 95 F
- 125 F
- 125 F
- 135 F

Photo prise dans Art Book

## Trading Cards The X Files Season 2

- 10 F 1 Sachet de 10
- 50 F 10 Sachets
- 144 F 36 Sachets

Reste 250 boîtes disponibles





### BANDES DESSINEES POUR ADULTES VERSION FRANCAISE SAUF D.B.X, Sailor X, Virtual Angel



Doom Stones ! univers malefiques à l'intérieur  
des parties mobiles et des monstres camouflés  
**49 F Prix unitaire**

DANS SE MAGNIFIQUE COFFRET  
2 BATTLE MAX + 1 DOOM STONES  
+ 8 FIGURINES **99 F**



### Mega Promo sur les miniatures

UNE BONNE IDÉE  
POUR NOEL  
LIVRAISON 24 H CHRONO

Micro Machines  
Galaxie Voyagers  
9 coffrets différents de 3 pièces  
**29 F le coffret**



Skullmaster avec les yeux qui  
s'allument lance missiles  
planeur faucon noir mâchoire articulée  
+ 5 figurines **149 F**



# TOBAL No.1

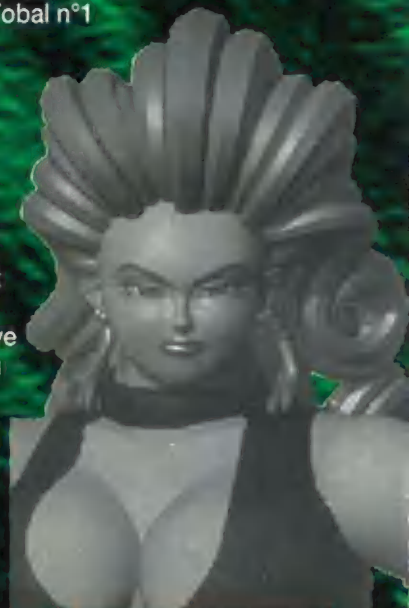
D'emblée, Tobal n°1 s'impose comme "le" concurrent de Tekken 2. On y retrouve des combats sans coups

spéciaux, privilégiant les claques et les chopes, et un visuel vraiment béton accompagné d'une décomposition de mouvements hallucinante. Squaresoft va-t-il enterrer Namco?



Akira Toriyama s'est chargé du "character design" des personnages, et Chuji Wu (au second plan...) n'est pas sans rappeler un certain Son Gohan adulte...

Outre un mode Quest qui vous permettra de varier les plaisirs (voir encadré "Un jeu dans le jeu"), la grosse originalité de Tobal n°1 est sans conteste la possibilité pour les combattants de se déplacer comme bon leur semble sur les aires de combat. Ce système permet au joueur d'élaborer des techniques de combat novatrices (où le mouvement et l'esquive ont la part belle), et où les enchaînements font mal (passez derrière votre adversaire et faites-lui un petit enchaînement pour voir...). De plus,



## DES PLAIES ET DES BOSS...

Pour finir le jeu, vous devrez vaincre onze concurrents (les huit "jouables" plus trois boss). Les boss de fin ne nécessitent pas de technique particulière. Pensez juste à varier vos attaques, en enchaînant au corps puis à la tête. Mais est-ce vraiment nécessaire de vous donner des conseils alors que vous avez des Continues infinis?...



Mufu a une bonne allonge, mais il est loin d'être invincible.



Udan est très rapide, mieux vaut bien maîtriser vos Combos.



Nork est gros et lent, privilégiez les esquives.

## AVIS LA TOBALE!

Pour son premier jeu de baston 3D, Squaresoft fait trembler les géants Sega et Namco et nous fait la tobole (©Niiico)... Certes, Tobal a repris moult idées de ses concurrents, mais fait preuve d'originalité en proposant un mode Quest, et pour la première fois des combats très techniques où les déplacements sont aussi importants que les coups portés. Dommage qu'il n'y ait que 8 persos (contre plus de 20 dans Tekken 2) et que les décors soient un peu loupés. Mais les combats sont tripants, les enchaînements diaboliques, et même si Tekken 2 n'est pas détrôné, Tobal fait l'effet d'une petite bombe!



SPY





Certains coups, pour créer l'effet de vitesse, laissent de jolies traînées multicolores. Du plus bel effet.



La parade et le saut s'effectuent avec un bouton.

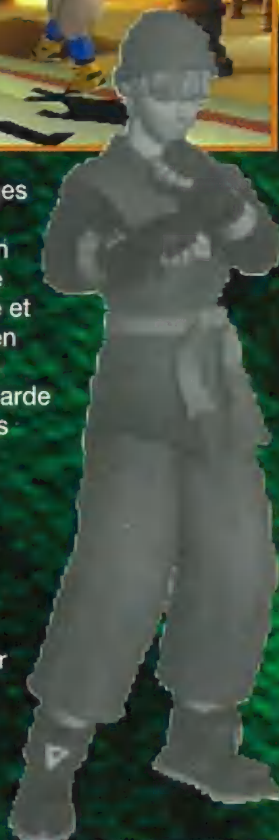


Dans la phase Entraînement, vous verrez les dégâts que chaque coup occasionne, et vérifierez si vos Combos sont vraiment des Combos...



Tobal a emprunté beaucoup d'idées (comme le Replay) à Tekken, qui les a lui-même empruntées à Virtua Fighter...

chacun des huit personnages possède un nombre de coups impressionnant. Bien évidemment, le système de la 3D implique que la garde et le saut ne sont activés qu'en pressant un bouton, mais il permet aussi d'utiliser la garde ou du saut pour réaliser des coups particuliers... Les projections, par exemple, même si elles sont peu nombreuses (deux ou trois selon le perso), sont plutôt dévastatrices (mais on les contre facilement...). Bref, Tobal est vraiment novateur et même si l'on finit rapidement le jeu, on le reprend avec plaisir tellement les combats recèlent de subtilités.



## AVIS YES! DA! SI! HAI!

Ce n'est certes pas à la vue des graphismes de Tobal que vous prendrez une claque. Les décors sont un peu vides, et si les personnages sont sympathiques et bien lookés (Toriyama oblige...), leurs textures sont un peu bâclées. Tout ce qui concerne le saut, les déplacements latéraux et la garde est géré par les boutons L et R, et il faudra donc corriger ses habitudes...

Cela dit, Tobal renouvelle parfaitement le genre de la baston en proposant un mode Quest. Bref, une partie baston originale et moyenne plus une partie Quest novatrice bien conçue égalent un bon jeu!



SWITCH

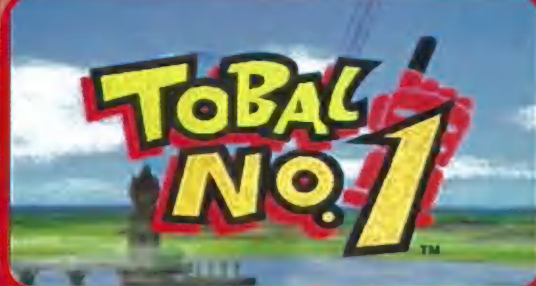
## UN JEU DANS LE JEU

Vous n'avez plus de démo jouable de Final Fantasy VII (comme le proposait la version import), mais le mode Quest est toujours de mise. Dans celui-ci, vous devrez traverser cinq donjons, en blastant tout ce qui traîne, et en évitant les pièges disséminés ici et là. Ce n'est pas forcément très jouable, ni même très beau, mais ce petit beat'em all offre un brin de variété au joueur solitaire en lui permettant de jouer avec de nouveaux personnages.



Vous bénéficiez bien évidemment de tous les coups spéciaux du personnage (choisi parmi l'un des huit) lors des combats.

## TEST PLAYSTATION



- Éditeur: SQUARESOFT
- Distributeur: S.C.E.E.
- Disponibilité: JANVIER
- Prix: D

- BASTON 3D
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Contrôle: TRÈS BON
- Difficulté: FAIBLE
- Niveaux de difficulté: 3
- Continues: INFINIS
- Sauvegarde: MEMORY CARD

### PRESENTATION

Une intro réussie, quoique un peu courte et des fins trop décevantes...

89%

### GRAPHISMES

Décors loupés, personnages superbes (merci Toriyama) et bon moteur 3D.

91%

### ANIMATION

Les mouvements sont d'un réalisme rare. Aucun ralentissement notable.

93%

### MUSIQUE

Thèmes spéciaux et vite prise de tête, vous aurez tôt fait de couper la zique...

81%

### BRUITAGES

Toujours très peu de voix digits, mais dans l'ensemble c'est pas mal.

82%

### DUREE DE VIE

On finit très vite le jeu. Le mode Quest n'est pas simple. A 2 le plaisir est assuré.

90%

### JOUABILITE

Les coups se portent sans problèmes et on prend vite les personnages en main.

93%

## INTERET

Novateur et techniquement très réussi, Tobal n'a s'impose comme un jeu de combat où les déplacements, la claque et les chopes sont maîtres. A essayer!

92%



## DONKEY

3



Jeu bonus. Tirez sur les cibles, et faites mieux que votre adversaire...

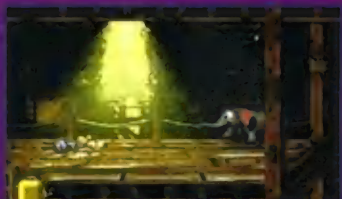
**C'est désormais Donkey Kong qui accompagne Dixie dans cette nouvelle aventure, car Diddy prend un repos bien mérité. Un brin de nouveauté pour cet épisode qui perpétue avec brio la saga!**

## L'ÉLÉPHANT SOUS TOUTES SES FORMES

Cet adorable éléphant sera votre première trouvaille. Ses caractéristiques diffèrent selon les niveaux, et il a plus d'un tour dans son sac!



Vous pouvez le chevaucher et lui faire porter des tonneaux.



Transformé en éléphant, vous craignez les souris... Prévoyez un tonneau pour les dégommer dans leur halo de lumière.



L'éléphant peut ici remplir sa trompe d'eau pour tirer, mais aussi s'en servir pour aspirer des tonneaux hors de portée.

**Q**ue vous dire sur l'histoire si ce n'est que c'est un mystère: aucune introduction animée, si ce n'est une très légère notice, laquelle ne donne aucun indice sur le pourquoi de cette aventure... La famille Donkey et les amis sont toujours au rendez-vous de ce troisième épisode avec la mamie pour sauvegarder, Ranky pour se déplacer dans les différents mondes, des marchands dans des auberges, des jeux-bonus de fête foraine et quelques conseils du papé... Nos deux héros, qui s'interchangent avec le bouton Select à votre gré, vont devoir parcourir six mondes avant d'atteindre leur but mystérieux. Chaque monde est composé d'environ cinq niveaux plus un boss sans compter les

cahutes où se cachent vos alliés familiaux. Dans chacun des niveaux, il faut, comme dans le précédent épisode, trouver les tonneaux de bonus (pour obtenir les pièces spéciales) et dégouter la pièce DK. Donkey et Dixie ont chacun leurs caractéristiques de combat, mis à part l'universel saut sur la tête: la miss volette toujours et donne des coups de couette, quant à Donkey, il effectue des roulades de gros pépère destructrices, il ricoche en boule sur l'eau, il casse certains sols... Nos deux héros peuvent également se porter sur les épaules et s'envoyer en l'air (pour le fun, sans carré blanc...), et Dixie peut se servir de Donkey comme d'un tonneau roulant! Leurs actions leur

permettent aussi de soulever des tonneaux et certains ennemis pour s'en servir de projectile. Rien n'a donc beaucoup changé de ce côté-là, si ce n'est le poids de Donkey, utile pour de nombreuses entreprises. Certains nouveaux animaux font leur apparition, comme l'éléphant et l'oiseau. On retrouve nos potes perroquet, espadon et araignée. Nintendo a donc perpétué la recette gagnante, avec un Donkey aux actions enrichies et une pincée de stratégie pour dégommer certains ennemis et collecter des objets.



Pour obtenir la pièce DK, lancez le tonneau derrière l'ennemi pour l'abattre dans le dos.

## AVIS OUI!

Donkey est le lourdaud qui a viré Diddy pour prendre sa place! D'ailleurs, Dixie est plus agréable à diriger et plus précise dans ses évolutions que le massif Donkey, mais ce dernier sera très utile! On retrouve les mêmes challenges que dans le précédent épisode, avec plus de stratégie (dégommer un gros oiseau en l'air pour qu'il lâche son TNT sur une abeille, qui dévoile un mécanisme et ainsi de suite...). Cet épisode est plus facile que le précédent, et on trouve sans problème les tonneaux-bonus et les pièces DK. Et c'est toujours aussi fun!

ELVIRA



# KONG



Agripez-vous aux leviers pour ouvrir les portes.



Ce bel oiseau, trouvé dans une caisse à son effigie, collecte les bonus au-dessus de vous.



Des essaims d'insectes vous poursuivent dans ce niveau chronométré.



## UN BOSS PAR MONDE

Comme dans les autres DK, chaque fin de monde est l'occasion d'affronter un boss. Ils sont beaux, et les battre est à la portée de tout le monde... avec un minimum de jugeote!



Jetez les scarabées dissimulés dans les tonneaux dans la gueule de cette grosse barrique pour la faire reculer.



Gare aux pattes! Grimpez sur son dos pour prendre les tonneaux et lancez-les par-dessous, entre ses pattes, pour toucher la tête.

## AVIS OUI!

La sortie d'un nouveau Super Donkey Kong est toujours un événement pour moi. Ce troisième épisode est fidèle aux autres et reste forgé dans le même acier. Les idées nouvelles foisonnent (on se demande d'ailleurs comment font les programmeurs pour trouver tant d'idées à chaque fois) et les graphismes sont, pour une Super Nintendo, très réussis. Comme toujours, la jouabilité est parfaite et on prend un réel plaisir à diriger ses personnages. Super Donkey Kong 3 montre qu'une 16 bits en a encore sous le capot! Imaginez alors ce que seront les jeux sur N64!



NIICO



- Éditeur: NINTENDO
- Distributeur: NINTENDO
- Disponibilité: OUI
- Prix: E

- PLATES-FORMES
- 1-2 JOUEURS (EN ALTERNANCE)
- Contrôle: BON
- Difficulté: FAIBLE
- Niveaux de difficulté: -
- Continues: -
- Sauvegardes: 3

## PRESENTATION

Petite animation avant l'écran-titre et des démos diverses. Léger.

75%

## GRAPHISMES

Beaucoup de couleurs et de détails, mais plus fouillis que dans le précédent DK.

91%

## ANIMATION

Bonne fluidité, mais accélération moins pèche qu'avant. Des ralentissements.

88%

## MUSIQUE

Toujours l'ambiance DK, avec des thèmes agréables.

88%

## BRUITAGES

Nombreux et bien rendus, ce sont eux qui créent l'ambiance.

91%

## DUREE DE VIE

Six mondes bourrés de niveaux, mais les explorations nécessaires sont plus faciles.

89%

## JOUABILITE

Très jouable, même si Donkey est plus lourd à manier que ne l'était Diddy.

92%

## INTERET

Toujours aussi sympa, DK n'a pas changé de recette! Bébé DK peut effectuer de nouvelles actions et vous achèterez des objets pour votre quête mystère.

92%





Le premier niveau-bonus. Freinez ou accélérez pour ne pas prendre de grand-mères sur les genoux.

# EARTHWORM

Testé sur 16 bits il y a quelques mois, Earthworm Jim 2 sort maintenant en version officielle sur Saturn et Playstation. Récit d'une aventure qui n'a rien de conventionnelle...

**P**sy-Crow a enlevé la princesse What's Her Name. Sans une ni deux, Jim, ver de terre et néanmoins fiancé de ladite princesse, dont il ne connaît pas le nom, part à leur poursuite dans la galaxie. Les planètes de

ses fidèles ennemis sont sur le trajet... L'univers est toujours aussi psychédélique avec des couleurs pétantes et des recoins bien secrets. Jim a gardé la forme: il saute, fait feu de différentes armes, s'accroche aux parois vertes en slime en

tirant la langue... Faire l'hélico avec sa tête lui donnait la nausée dans le premier épisode, alors maintenant il a un parachute pour descendre en douceur. Les bonus sont toujours aussi nombreux dans les niveaux, de la simple énergie aux cinq armes disponibles et

sélectionnables, en passant par les munitions, les combinaisons, les turbos... Certains de ces bonus doivent impérativement être trouvés pour bien progresser dans le jeu, comme les boîtes de vers qui donnent des Continues et les trois drapeaux cachés dans chaque niveau qui vous offriront un mot de passe. Ces drapeaux sont toujours bien difficiles à trouver et à atteindre, vous vous en doutez. Associé à la difficulté du jeu et à la ruse demandée pour aboutir, le game-play n'a rien de classique. La plate-forme revue et corrigée par Earthworm Jim, cela donne des challenges à l'imagination débridée. On commence par porter des cochons sur des toboggans avant de bouffer un poisson rouge puis rattraper des chiots

avec un Chamallow pour éviter qu'ils ne s'écrasent sur le sol et les ramener ensuite à leur géniteur. En tant que ver de terre, Jim s'intéresse beaucoup aux animaux de sa galaxie: il se transforme en salamandre volante, aveugle mais armée, puis il ira traire des vaches. Bien sûr, en toute logique, il faudra d'abord que les vaches sortent des fleurs, et puis il faudra les porter et éviter que l'ovni qui le suit ne les fasse léviter... Jusque-là, rien que de très normal. J'oubliais, n'omettez pas de tremper vos vaches dans la baignoire pour éteindre la mèche de leur bombe, sinon c'est la mort. Vous l'avez compris, le délire absolu est de rigueur, de même que la précision pour réussir la douzaine de niveaux du jeu.



De la 3D isométrique pour ce niveau à moto. Poussez le dirigeable-bombe jusqu'au boss sans tirer dessus!

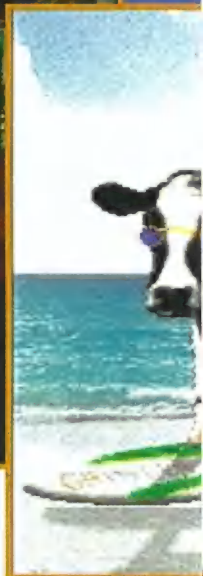
## AVIS OUI, MAIS...

Les années n'ont pas assagi l'équipe de Playmates, qui libère une créativité débridée et absurde à souhait dans ce deuxième volet. Les challenges sont à la hauteur. Certes, il n'y a plus l'effet de surprise du premier Earthworm Jim. On retrouve les mêmes ennemis, les contorsions du héros et son univers loufoque, mais le jeu vaut le détour. Sauf si vous y avez joué sur 16 bits, car les versions sont identiques. Un effort aurait pu être fait de ce côté-là vu qu'on est sur 32 bits! Comme de vrais effets 3D, une introduction soignée, des niveaux supplémentaires... Que dalle!

ELVIRA

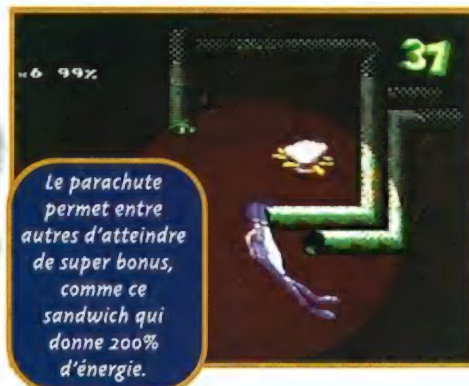


Tirez dans la terre pour vous frayer un passage.





# ARM JIM 2



## AVIS: JOUIM!

Jim reprend du service sur 32 bits et le moins que l'on puisse dire c'est que l'adaptation est fidèle au jeu sur 16 bits... Les niveaux s'enchaînent de la même manière, les passages secrets sont toujours au même endroit et seuls les graphismes ont pris un léger coup de jeune. A dire vrai, les versions 16 bits mériteraient une meilleure note que cette version qui n'exploite que très peu les 32 bits de votre console. Mais diable, Earthworm Jim est toujours aussi poilant, les niveaux sont toujours aussi hallucinés et variés, et si vous ne connaissez pas ce ver de terre intergalactique, foncez tête baissée!



SPY

## LE MONDE ANIMALIER



Faites rebondir les chiots sur le Chamallow.



Déguisé en salamandre aveugle, explorez le niveau en évitant les bords...



Éditeur: PLAYMATES  
Distributeur: VIRGIN  
Disponibilité: OUI  
Prix: D

<b>PRESENTATION</b>	75%
Notice drôle et instructive. Mais pas de dessin animé d'intro...	
<b>GRAPHISMES</b>	88%
2D flashy avec un effet de profondeur dû aux fonds d'écran.	
<b>ANIMATION</b>	90%
Bonne fluidité dans la décomposition des mouvements.	
<b>MUSIQUE</b>	89%
Surprenante et accordée originalement aux challenges.	
<b>BRUITAGES</b>	88%
Sons des ennemis, des tirs et des actions. Classiques et pèchus.	
<b>DURÉE DE VIE</b>	92%
Un jeu difficile car rien ne doit vous échapper pour progresser.	
<b>JOUABILITÉ</b>	91%
Beaucoup d'actions, mais le paddle s'y accorde à merveille.	
<b>INTERET</b>	92%
De la plates-formes très originale et bien dure. On regrette que les 32 bits n'aient pas boosté la version 16 bits...	



- PLATES-FORMES
- 1 JOUEUR
- Contrôle: PARFAIT
- Difficulté: ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté: 4
- Continues et passwords: À TROUVER

Éditeur: PLAYMATES  
Distributeur: VIRGIN  
Disponibilité: OUI  
Prix: D

<b>PRESENTATION</b>	75%
Pas d'introduction ni d'animation sur l'écran-titre.	
<b>GRAPHISMES</b>	88%
2D sertie de couleurs psychédéliques à souhait.	
<b>ANIMATION</b>	90%
Belle palette de mouvements pour Jim et ennemis bien animés.	
<b>MUSIQUE</b>	89%
Du rock au classique, elle change à chaque niveau. Originale.	
<b>BRUITAGES</b>	88%
Voix digits de Jim, bruits des armes et des ennemis bien rendus.	
<b>DURÉE DE VIE</b>	92%
Des niveaux difficiles. Continues et des mots de passe à dénicher.	
<b>JOUABILITÉ</b>	90%
Entraînement requis pour les actions. Jim répond parfaitement.	
<b>INTERET</b>	92%
Encore plus délirant, Jim reprend du service. Un jeu original et difficile, identique à la version 16 bits.	





## AVIS OUI, MAIS...

Avec du tir tous azimuts et de grands niveaux truffés de pièges et d'ennemis, on s'éclate. Re-Loaded est sympa, tout comme Loaded l'était, dans le style bourrin. A deux, la téléportation est très appréciable. Mais tout ça fait un peu fouillis: si les graphismes sont corrects et dotés d'effets de lumière bien rendus lors des tirs, le tout est plutôt pixélisé et classique. De même, l'aspect aventure avec une mission à remplir était bienvenu, mais il tient plus du prétexte que d'autre chose: au final, le nettoyage du niveau ressemble peu à l'énoncé du briefing...

ELVIRA

**Loaded a fait recette auprès des fans de Doom et autres jeux de nettoyage. Gremlin a rempilé sans complexe avec Re-Loaded en gardant le même principe agrémenté de quelques nouveautés.**

**T**out commence à l'écran d'options, où le joueur réfléchit longuement au nombre de vies et de Continues qu'il va s'octroyer pour l'aventure... Si vous jouez à deux simultanément sur la même console, vous pouvez aussi décider si vos tirs blesseront ou non votre partenaire. Déjà qu'il faut tirer dans tous les coins sur

les ennemis, éviter son pote de combat, c'est un sacré challenge qui renforce la difficulté! Place au jeu, seul ou à deux: intervient alors le choix parmi les six combattants proposés, dont deux nouveaux. Chacun d'eux a une arme différente et un pouvoir spécial genre bombe. Et tous n'évoluent pas à la même vitesse... Leurs fiches signalétiques témoignent d'un humour typiquement anglais sans grand effet, d'autant plus que, pendant le jeu, ces hommes ne rient jamais à rire. Leurs actions sont classiques et complètes: ils peuvent courir (d'ailleurs, on le fait tout le temps), tirer (of course) dans toutes les directions, utiliser leurs quelques bombes et mitrailler. Cette dernière action permet de bloquer le tir dans une

direction tout en avançant. Les autres actions permettent de se téléporter pour rejoindre l'autre, de voir une carte ou de zoomer. A noter que la carte et le zoom sont des gadgets ratés... Chaque niveau est précédé d'un briefing qui donne des directives, photos à l'appui. C'est ainsi que vous chercherez un dénommé Cheb qui traîne dans le désert, une oasis, une ville, une fonderie tout en récoltant des éléments pour pouvoir progresser. Au passage, tirez sur tout ce qui peut se détruire pour récupérer les bonus de munitions ou de bombes et des pharmacies.



Pas de mots de passe pour vous sauver, il faut une Memory Card.



## SIX COMBATTANTS DÉJANTÉS

Chaque personnage dispose d'une arme plus ou moins efficace, d'un pouvoir dévastateur et d'une vitesse de déplacement spécifiques. Grâce à l'accélération, tous avancent correctement.



Sister Magpie, nouvelle venue bien speed, a une arme efficace.



Bounca est d'une lenteur... désespérante!



The Consumer, à la faible vitesse, a un pouvoir dévastateur.



Mamma: un physique de rêve (!) et un déplacement lent.



Butch est fort, gros et lent.





Le parcours sur les toits tient du labyrinthe. Les bornes de téléportation permettent d'accéder à une salle de bonus.

## AVIS OUI!

On pouvait reprocher beaucoup de choses au premier épisode, et tout particulièrement son manque de variété. Avec Re-Loaded, ce "défaut" a été supprimé, et nous avons enfin droit à un "kill'em up" des plus réussis. Six mondes assez variés constitueront le squelette de votre quête et le blast gore fait toujours autant plaisir à voir (et à effectuer...). Bref, je considère que Re-Loaded est bien meilleur que Project Overkill, et ce d'autant que l'on peut y jouer à deux simultanément... Si vous aimez les jeux bien bourrin, foncez sans hésiter!

SPY



Dans la fonderie, tirez sur les circuits de sécurité pour refroidir certains secteurs.



Au passage, vous trouvez des éléments, ici des feuilles vertes, mais attention, ils ne sont pas forcément visibles au premier coup d'œil...



Cap'n Hands est rapide et son tir est double.



# RE-LOADED

- Éditeur: GREMLIN INTERACTIVE
- Distributeur: FUNSOFT
- Disponibilité: OUI
- Prix: D

- KILL-THEM-UP
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Contrôle: BON
- Difficulté: MOYENNE
- Niveaux de difficulté: 3
- Continues: 5
- Sauvegarde: MEMORY CARD

## PRESENTATION

Pas d'intro, mais une présentation des persos en images de synthèse pas très bonnes.

84%

## GRAPHISMES

Action vue de haut avec perspective 3D. Décors classiques. Zoom très pixélisé...

86%

## ANIMATION

Fluide et rapide, ça speede bien si on court tout le temps.

90%

## MUSIQUE

Rock et guerrière, elle est adaptée à l'action.

88%

## BRUITAGES

Explosions et tirs bien rendus.

87%

## DUREE DE VIE

Certains niveaux sont bien hard, mais à deux c'est facile.

88%

## JOUABILITE

4 actions principales pour 4 boutons, ça roule tout seul.

90%

## INTERET

Le principe n'a pas changé: du tir bourrin et sympa. S'y ajoutent quelques nouveaux tireurs et un zeste d'aventure. Les amateurs s'y retrouvent.

90%



# mr.



**Mr. Bones est un squelette qui a pour sale habitude de perdre ses os sur sa route! Ses comparses du cimetière et lui-même ont été réveillés du royaume des Morts par un sorcier pas gentil du tout... Mais Mr. Bones est différent des autres...**

**L'**histoire vous est racontée en détail dans la séquence cinématique d'introduction, qui est un vrai régal même si son univers graphique est des plus sombres. Dès lors, tout le monde remarque la différence entre Mr. Bones et les autres squelettes: notre héros a les yeux bleus alors que ses ennemis ont tous les yeux rouges. Autre différence, Mr. Bones est curieux du monde qui l'entoure, il ne pense pas qu'à décimer l'humanité mais aime aussi courir au clair de lune, "danser", jouer de la guitare, s'agripper aux arbres, jouer un solo de percussion, glisser sur un lac

gelé et même prendre un bain à l'occasion... Chaque niveau est l'occasion d'un nouveau défi, toujours très rude pour le joueur, qui recommence à maintes reprises avant de comprendre ce qu'on attend de lui. Mais les vies sont infinies et la sauvegarde des niveaux achevés est faite automatiquement par la Saturn, ce qui soulage des efforts répétés. Des séquences cinématiques, toujours très appréciées, interviennent régulièrement pour présenter les challenges les plus originaux, lesquels sont nombreux: le jeu comporte plus de vingt

niveaux variés et presque autant de séquences intermédiaires! Face à tant d'épreuves, Mr. Bones n'est pas désarmé, car il peut user d'un rayon laser à courte distance qui explose les ennemis en quelques secondes. Seul problème: il faut avoir ses bras et de l'énergie pour tirer. Or les attaques ennemies pompent de la vie, quand ce ne sont pas les propres os du héros qui lui sont volés! Quand seul le torse rampe à terre, la fin est proche. A vous de récupérer les os perdus, d'en trouver d'autres dans des cachettes, de vous resourcer d'oiseaux bleus tout en vous creusant la tête pour achever le niveau.



Guitare à l'honneur avec un solo à exécuter. Un super niveau!

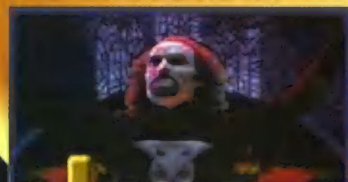


Mr. Bones s'accroche aux rebords. Sautez sur le coffre pour enclencher un mécanisme d'ouverture plus loin.



Évitez les rondins qui déboulent en force.

## C'EST LA FÊTE!



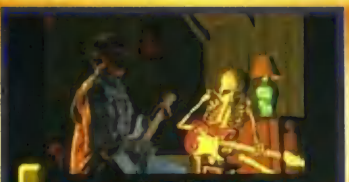
Ce sorcier barbu lance ses incantations.



Les morts se réveillent! Bien dormi?



Mr. Bones note qu'il est différent des autres. Eux aussi...



Un gratteux aveugle va lui offrir une guitare, la classe!



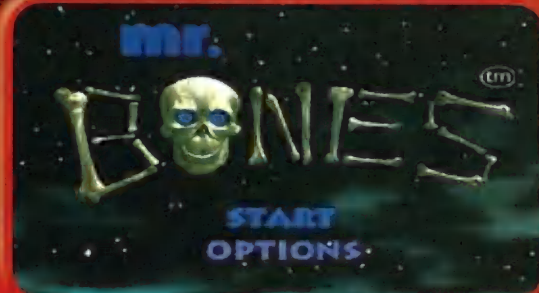
C'est l'heure du solo de tam-tam.



## AVIS OUI, MAIS...

Cette sombre histoire d'os en 2D essaye, une fois de plus, de combler nos attentes en matière d'horreur avec des squelettes en pagaille, des graphismes lugubres, des challenges variés et un héros qui se désosse à vue d'œil. L'ambiance est très fun, avec des défis éclatants comme le solo de guitare à exécuter pour faire de vos ennemis des fans. Mais l'extrême difficulté du jeu en rebutera plus d'un, d'autant plus que tout n'est pas très clair dans les objectifs à atteindre. Si Mr. Bones est incontestablement original, on pouvait espérer mieux des graphismes.

**ELVIRA**



- Éditeur: SEGA
- Distributeur: SEGA
- Disponibilité: OUI
- Prix: D

- PLATES-FORMES
- 1 JOUEUR
- Contrôle: MOYEN
- Difficulté: ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté: -
- Continues: -
- Sauvegarde: OUI

## PRESENTATION

Nombreuses séquences cinématiques très fun de bonne qualité.

92%

## GRAPHISMES

En 2D, très sombres, et pas toujours transcendants.

85%

## ANIMATION

L'animation du squelette est réaliste et a dû demander beaucoup de travail.

89%

## MUSIQUE

Ambiance rock, thème trop répétitif dans certains niveaux.

88%

## BRUITAGES

Voix digit en anglais. Bruits d'os à tout moment: ça fait presque mal!

88%

## DUREE DE VIE

Une bonne vingtaine de niveaux et différents challenges corsés. Vies infinies.

91%

## JOUABILITE

Léger manque de précision et décalage entre l'ordre et l'action.

89%

## INTERET

Des challenges variés et une sacrée difficulté pour ce jeu de plates-formes original mais pas très beau...

89%

Dans l'espace, personne ne vous entend crier...

Moins fun que la guitare mais sympa quand même, place aux tambourins.



Retrouvez vos os disséminés dans la forêt.

## AVIS OUI!

Même si Mr. Bones n'est pas le jeu le plus excitant qui soit, il faut reconnaître que les développeurs ont fait preuve d'une originalité rare. Les niveaux s'enchaînent et ne se ressemblent pas, et en plus on se marre bien. Seul, on doit venir à bout du soft en une petite semaine (il n'est pas aussi dur que le laisse entendre Elvira, croyez-moi...), et quelques niveaux sont tellement sympa qu'on rebranche le jeu ne serait-ce que pour le montrer aux copains (les solos de gratte et de tam-tam sont géniaux!). Mais c'est surtout son originalité que je salue par ce "oui".

**SPY**

Seul, si seul... Et toujours pas de téléphone...



# PERFECT WEAPON



Le deuxième niveau se passe dans un monastère bouddhiste.

**A première vue, Perfect Weapon ressemble à s'y méprendre à Time Commando. Mais, au-delà de la beauté de ses graphismes, il nous réserve une bonne dose de Resident Evil. Le jeu est uniquement disponible à l'import mais sa sortie officielle est annoncée pour fin février 96.**

**V**ous êtes le capitaine Blake Hunter. Vous êtes perdu, seul sur une planète bizarre. Pourquoi? Parce qu'un gros méchant vous a capturé et jeté ici. Champion de kick-boxing, votre unique chance de survivre est de sortir des cinq niveaux qui vous emprisonnent. Mais la tâche ne sera pas facile. Des clés et des neutralisateurs de laser sont nécessaires. Donc, attendez-vous à des heures d'exploration. Avec des graphismes inouïs tout en Motion Capture, et des effets de lumière hallucinants, le jeu est splendide. De plus, il mixe

habilement le beat'em all et l'aventure en 3D, avec tout un volet de recherche et d'exploration. Vos déambulations seront suivies par des caméras fixes, en fonction de votre position. En mode Exploration, ce système de vue permet de cacher un grand nombre de bonus. Un mode Combat, à la manière des jeux de baston, se déclenche dès qu'un méchant s'approche trop près. La palette des coups est assez variée, et les niveaux très longs. Au choix, vous pourrez choper l'adversaire, le boxer ou, mieux, lui faire un "coup-de-

pied-balayette-manchette-en-hyper-Combos-Rush", comme dans un jeu de baston. Bien sûr, on peut désactiver ce mode à tout moment, et fuir comme un lâche. Or, bien souvent, ce choix est le meilleur, car la barre d'énergie diminue rapidement. Les monstres sont trop résistants, et les angles de vue changent de façon déroutante. Les points de repère sont donc rapidement perdus. Avec sa difficulté corsée, Perfect Weapon n'est pas à mettre entre les mains de joueurs débutants. Alors... incarnerez-vous l'Arme fatale?

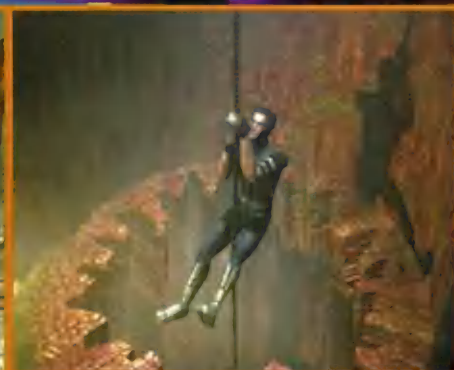


L'angle de vue adopté permet de voir la scène de façon optimale. Mais placez-vous au bon endroit.



Dès le premier niveau, il faut se procurer le bâton jaune pour juguler votre perte d'énergie.

Pour passer ce laser, récupérez la borne rouge, et placez-la juste devant lui.



Les séquences cinématiques sont très bien faites.

## AVIS OUI!

Rahl! Une véritable prouesse de la part des Yankees! J'ai rarement vu jeu aussi beau sur Playstation. Le seul gros défaut est l'interminable attente au moment des loadings, ce d'autant qu'ils interviennent à chaque nouvelle partie. A la longue, ça devient énervant. Mais la sauvegarde à volonté est un choix... "perfect"! Même après des dizaines d'heures de jeu, mon pad me restait collé aux doigts. Seuls les gros bras de la rédac' ont réussi à me déloger, sous les cris et les menaces.



**GIA**



# WEAPON

## PERFECT DRAGON

Quand des ennemis commencent à vous attaquer, la musique change, et vos poings se resserrent pour se mettre en garde. Dans ce mode, le jeu rappelle beaucoup les vieux beat'em all comme Double Dragon. Vous êtes seul contre un tas de monstres. Et le nombre de coups réalisables est impressionnant. Dommage qu'on ne puisse pas jouer à deux simultanément...



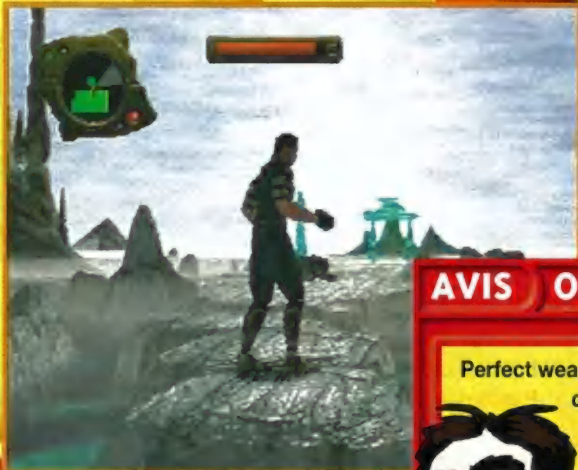
Captain Blake, 30 ans, 85 kg, célibataire, passionné de kick-boxing, aime les balades dans des lieux exotiques.



Contre ce boss, vous avez intérêt à arriver en pleine forme, car il est bourré d'énergie.



Scène classique de baston. Vos adversaires sont du genre coriace.



Admirez ces décors dans la neige. Les effets de lumière sont ahurissants.

## AVIS OUI, MAIS...



Perfect weapon est vraiment très sympa. Bien que la musique soit peu variée, les temps de chargement un peu longs, voire vite agaçants, et la difficulté relativement élevée, il s'en dégage une ambiance qui vous obligera à y jouer. Les combats ne sont pas évidents à prendre en main, mais avec de la maîtrise vous pourrez éclater tout ce que vous rencontrerez. La partie aventure-exploration du jeu est très bien conçue, avec une Auto-Map et beaucoup de bonus à ramasser. Un jeu à voir, et à pousser.

CHEUB

## PERFECT WEAPON

- Éditeur: ASC GAMES
- Distributeur: ELECTRONIC ARTS
- Disponibilité: IMPORT
- Prix: D

- BEAT-THem-ALL
- 1 JOUEUR
- Contrôle: MOYEN
- Difficulté: TRÈS ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté: 3
- Continues: PASSWORDS
- Sauvegarde: MEMORY CARD

## PRESENTATION

Pas d'intro. Une petite séquence vidéo ouvre le début du jeu.

84%

## GRAPHISMES

On a rarement vu des plans aussi beaux.

93%

## ANIMATION

L'animation du personnage est exceptionnelle. Seul problème: sa lenteur.

90%

## MUSIQUE

Elle accompagne à merveille les moments d'action et de recherche.

89%

## BRUITAGES

Entre les baffes, quelques cris de chat et de singe se baladent.

88%

## DUREE DE VIE

La difficulté du jeu est assez corsée. Heureusement, on sauvegarde quand on veut.

88%

## JOUABILITE

Le perso court avec difficulté. Les changements fréquents d'angles de vue n'aident pas.

86%

## INTERET

Graphiquement "perfect", Perfect Weapon propose un bon mélange entre Resident Evil et Time Commando.

89%



# SAMURAI SHODOWN

*Dans la famille SNK, je voudrais Samurai Shodown 3. Voilà qui est chose faite, et bien faite! Alors à vos pads, prêt, tranchez!*

**V**oici enfin la conversion sur Saturn du célèbre Samurai Shodown 3 de SNK. La cartouche

fournie avec le CD s'appelle un Add-on, et booste la puissance de la console. Cet Add-on était déjà vendu avec Fatal Fury Real Bout et servira à tous les prochains jeux SNK. Bien entendu, on peut y jouer avec une console française. Pour ce faire, retirez votre adaptateur quand le logo Sega apparaît, pour vite insérer votre Add-on à la place. Le principe du jeu a peu varié. Les combattants utilisent des armes blanches, seule différence de taille avec les autres productions du genre. Enfin, il est met en scène des combattants

typiquement japonais ( ninjas, samourais ou acteurs de nô), avec une ambiance particulière! Il est possible de désarmer son adversaire. Si c'est vous qui perdez votre arme, tâchez de la récupérer vite, sinon c'est la boucherie. Les coups spéciaux restent identiques, avec tout de même l'avantage de disposer de coups préprogrammés grâce aux six boutons du pad. Le décor de jeu change lorsque vous atteignez le troisième round et que les deux adversaires n'ont plus beaucoup de vie. La musique s'accélère alors, pour devenir angoissante. Les temps de chargement sont corrects. Il est possible de couper en deux son adversaire, si on le finit d'une certaine manière!



Voilà une projection particulièrement meurtrière.



Les décors sont splendides

## FURY

Depuis le deuxième volet de la saga, on a droit aux Furies... Elles sont bien évidemment présentes dans cette version. Mais pour découvrir de nouvelles surprises, il faudra attendre le nouveau Samurai, qui sortira bientôt sur Neo Geo.



Les Furies sont meurtrières, et vous font perdre votre arme.

## AVIS OUI, MAIS...

Il n'était pas difficile de faire mieux que la version Playstation... SNK s'est "contenté" de faire une conversion parfaite de la Neo Geo sur Saturn! Franchement, les graphismes sont superbes, du jamais vu sur Saturn pour ce qui concerne le décor. Mais je reste sur mes positions pour ce qui est du jeu (toutes versions confondues): il n'y a pas assez de personnages, et certains combattants comme Charlotte manquent à l'appel! De même, les ralentissements (voulus) des séquences de jeu pour accentuer l'effet d'un coup me semblent superflus.



PANDA



# DOWN 3

TEST SATURN

Galford et Hanzo sont les deux ninjas.



Les zooms sont toujours de mise.

## AVIS IPPON!

"Ippon" signifie "victoire". C'est donc un "oui!" net et sans bavure que j'octroie à ce Samurai 3 sur Saturn, qui fait partie des meilleurs cruds! Alors que sur Playstation il m'avait laissée sceptique, le jeu regagne ici tout son attrait, grâce à une animation nickel-chrome (merci le Add-on). Enfin, on sent la force au bout des doigts et la précision de sa lame. Un jeu fin et technique est indispensable pour gagner, et bouriner ne sert à rien. Les experts vous le confirmeront. Toutefois, dans cet océan de qualité, l'absence de Charlotte laisse couler quelques larmes de regrets.



GIA

Savoir esquiver ou parer, telles sont les deux mamelles des jeux de baston.

START

↓ ↑ ← → C Z

Vous pouvez voir les manipulations des coups spéciaux de l'adversaire.



- Éditeur: SNK
- Distributeur: IMPORT
- Disponibilité: OUI
- Prix: E

- BASTON
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Contrôle: BON
- Difficulté: ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté: 5
- Continues: INFINIS
- Sauvegarde: OUI

## PRESENTATION

Quelques belles images fixes: SNK a fait un effort, mais ça reste insuffisant.

85%

## GRAPHISMES

Diantre que c'est beau. Certains décors sont fantastiques, avec une débauche de couleurs.

96%

## ANIMATION

Le scrolling n'est pas très rapide, et s'arrête sur certaines images.

85%

## MUSIQUE

Comme d'habitude excellente, avec certains thèmes remixés.

90%

## BRUITAGES

Un bon échantillonnage de voix lors des coups spéciaux. Simples et très efficaces.

90%

## DUREE DE VIE

En mode 2 joueurs on s'éclate bien. Seul, la console est plutôt dans le genre coriace.

91%

## JOUABILITE

On s'habitue vite aux coups spéciaux, que l'on réalise ensuite instinctivement.

88%

## INTERET

Encore une conversion parfaite à l'actif de SNK. Il semblerait que le Add-on fonctionne à merveille! Vivement KoF 96!

91%





En cours de match c'est Eric Benard (de Canal+) qui s'occupe de commenter la partie. Pour sa part, George Eddy présente les matchs. Le tout manque quand même de pêche.

**On n'arrête pas le progrès. Pour sa nouvelle version de NBA Live, E.A. Sports a gratifié son titre d'un 97. Mais où vont-ils chercher tout ça?**

**P**ar rapport à la version 96, ce NBA Live n'apporte que peu de modifications. Les joueurs sont à présent en vraie 3D (et non plus en bitmap), les commentaires sont en français, les effectifs de la NBA sont tels qu'ils étaient au 25 septembre 96 (29 équipes et 300 stars de la NBA), l'habillage est un peu différent, et puis... c'est tout! Trois types de jeu (Exhibition, Play off et Saison) sont toujours disponibles. Vous pourrez jouer en modes Simulation, Arcade ou Spécial (voir encadré "Pléthore

d'options") et effectuer des transferts de manière à constituer des équipes de "demi-dieux". Sur le terrain, les couleurs, les numéros et les carnures des joueurs ont été respectés, mais la jouabilité est très proche du volet 96. Vous pourrez associer des stratégies d'attaque ou de défense à des boutons (quand vous appuierez sur ces boutons, les joueurs se mettront en place selon la stratégie déterminée), ou utiliser le bouton Turbo puis le bouton de tir pour effectuer des smashes d'enfer. C'est simple et toujours aussi efficace.



Le ralenti est toujours géré de la même manière. Rien à redire.



Huit caméras différentes peuvent être sélectionnées et vous pourrez même décider du degré de leur zoom. Ici, vous avez droit à l'action vue des boxes de la presse.

## AVIS NON!

Franchement, vous n'en avez pas marre de voir chaque année des resucées de l'année précédente, avec des améliorations à peine perceptibles. Je ne nie pas que ce NBA Live 97 soit très bon, mais diable! que font les joueurs qui ont la version 96? Ils la bouffent? C'est vrai que les "nouveaux arrivés sur le marché" seront aux anges, mais les acheteurs de la première heure?... Ils paient et se taisent? Est-ce si difficile d'organiser des opérations spéciales, où l'on échangerait l'ancien jeu plus 100 ou 200 balles contre le nouveau?



SPY





NBA Live 97 propose, comme le premier épisode, une pléthore d'options pas piquées des hannetons. On peut modifier les règles (le mode Simulation active toutes les fautes, le mode Arcade les supprime et le mode Spécial vous permet de les customiser), créer de nouveaux joueurs (quarante au maximum), effectuer des transferts. Bref, avoir un contrôle quasi total du soft.

[illegible]

**ຄອບງາມ ຈອນສຸກ**

prénom :	SPF
nom :	Toiss
A couleur :	9
coiffure :	3
couleur cheveux :	5
barbe :	5



Le seul problème quand vous créez un joueur, c'est que vous pouvez mettre toutes ses caractéristiques à 100. Enfin... est-ce vraiment un problème?

Vous voulez savoir ce qu'est un dunk ? Voici une démonstration...

WEST ORL 0  
1er 2:32  
0-0  
2-0  
ORLANDO MAGIC  
Payton  
Kids  
Grâce à ce jeu, on peut voir le meilleur des joueurs

Grâce à cette caméra, vous pourrez surveiller le placement de vos joueurs.

- Éditeur: E.A. SPORTS
- Distributeur: E.A. SPORTS
- Disponibilité: JANVIER
- Prix: D

- **SIMULATION DE BASKET**
- **1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT**
- **Contrôle: BON**
- **Difficulté: MOYENNE**
- **Niveaux de difficulté: 3**
- **Continues: -**
- **Sauvegarde: OUI**

*Images de qualité montées de manière très dynamique. Mise en condition très réussie.*

**De bien belles images. Toutes en 3D évidemment.**

**Beaux mouvements, vitesse appréciable et ralentissements presque inexistants.**

**Faut aimer la disco bas de gamme, Moi, je préfère le son de FIFA 97.**

**Commentaires fades (ils ne signalent que le numéro du joueur qui marque)...**

**Un an... Comme tous les jeux d'E.A. Sports qui sont supplantés l'année suivante.**

**Contrôle parfait. L'ajout du bouton Turbo est une nouveauté appréciable.**

*Pas assez de nouveautés pour combler les possesseurs du volet 96. Mais pour les autres, ce jeu est le meilleur de sa catégorie sur 32 bits.*

Electronic Arts nous refait le coup chaque année en nous proposant une nouvelle version de ses jeux de sport. Tout y passe, basket, hockey, football ou encore golf. Si certains guettent avec impatience chaque cuvée, d'autres comme moi se demandent quoi faire! Attendre la prochaine qui sera à coup sûr encore meilleure? Mystère. Toujours est-il que ce millésime 97 est très bon, tant du point de vue graphique que de la bande-son. Côté options, le jeu explose tout ce qui se fait dans le genre. Faites votre choix... ou attendez la version 98 !

**NIIICO**



Sous la pluie, les dépassements sont délicats: le kart a tendance à déraiper et le moindre choc vous freine.



Vous verrez souvent cette image à cause de la maniabilité peu évidente: après une sortie de route, le pilote pousse son kart pour redémarrer.

# AYRTON SENNA KART DUEL

Mis à part Street Racer, il faut reconnaître que le Playstation manque cruellement de jeux de kart. Ayrton Senna Kart Duel tente de combler ce vide, et vous invite à prendre place à bord de ses petits bolides, les fesses posées à trois centimètres du bitume. Chaud devant!

**A**yrton Senna, avant d'être le grand champion de formule 1 que l'on sait, a débuté sa carrière sur un kart. Après des résultats très prometteurs, c'est tout naturellement qu'il s'est dirigé vers la F1. La suite vous la connaissez: roi de la pole position, champion du monde à plusieurs reprises, on se souviendra également de ses terribles duels avec Alain Prost. Alors au sommet de sa gloire, un tragique accident mettra fin à sa carrière et à ses jours. C'est donc avec le plus grand plaisir que nous retrouvons Ayrton Senna dans un jeu sur Playstation. Dix circuits sont à votre disposition. Vous débuterez par le plus simple et

n'accéderez aux autres qu'en terminant premier de chacune des courses. Quatre vues sont proposées, dont une vue subjective comme toujours très impressionnante. Il n'y a pas de rétroviseur, mais une vue avant est disponible. Peu jouable, elle se révélera très rapidement inutile. On regrette que les graphismes ne soient pas plus soignés et que de gros bugs d'affichage apparaissent trop souvent. La maniabilité n'est pas toujours au

rendez-vous. Là aussi, les programmeurs auraient pu faire des efforts. Les sensations ressenties sont loin d'être celles annoncées dans la notice du jeu. Ce Kart Duel ne retiendra que les mordus de kart.



La vue de face fait office de rétroviseur. En l'actionnant, vous voyez ce qui se passe derrière mais plus ce qu'il y a devant. Autant dire que vous allez rapidement vous planter.



Pour accéder aux différents circuits il faut obligatoirement se classer premier. Etrange!



- Éditeur: SUNSOFT
- Distributeur: ECUDIS
- Prix: C
- 1-2 JOUEURS (EN LINK)
- SIMULATION DE KART

## AVIS BOF...

L'idée de faire un jeu de kart sur Playstation n'était pas mauvaise, le genre étant sous-représenté sur cette console. Mais quand on porte le nom prestigieux d'Ayrton Senna, on se doit de proposer une simulation de qualité, à l'image du champion brésilien. Hélas, la pauvreté des graphismes et des bruitages ainsi que la maniabilité fastidieuse du kart font que ce jeu ne restera pas dans nos mémoires. Les sensations ne sont pas au rendez-vous et les bugs d'affichage sont trop fréquents. C'est dommage car, un peu plus soigné, ce jeu aurait pu être une réussite.

NIICO

## PRESENTATION

Des images digitalisées d'Ayrton Senna, un écran d'options clair.

80%

## GRAPHISMES

Décors pauvres et placages de texture sur le kart absents.

82%

## ANIMATION

Dans l'ensemble correcte, mais de gros bugs d'affichage.

85%

## MUSIQUE

Thèmes musicaux classiques de qualité moyenne.

84%

## BRUITAGES

Crissement des pneus raté et son du moteur trop aigu.

79%

## DUREE DE VIE

Circuits assez nombreux, mais vous n'y jouerez pas longtemps.

81%

## JOUABILITE

La maniabilité des karts est très aléatoire et souvent périlleuse.

85%

## INTERET

Kart Duel aurait pu être excellent avec une jouabilité et des graphismes plus soignés.

82%



*Steel Harbinger est un jeu d'action/aventure mettant en scène une créature extraterrestre féminine. Sa mission: sauver l'humanité des griffes des envahisseurs.*

**C**omme toujours quand il s'agit de sauver l'humanité d'une invasion extraterrestre, ce sont les Américains qui s'y collent. Seraient-ils plus intelligents que nous? Les aliens détestent-ils le Coca et le chewing-gum? Mystère! Dans un laboratoire ultra perfectionné, un savant transforme une humaine en extraterrestre style "Predator". Nous sommes en 2069 et tout est possible (Morandini sévit désormais sur Space TF1). Votre but sera de sauver le monde d'une invasion de Martiens. Mais avant d'en arriver là, diverses missions vous seront assignées

en début de chaque niveau. L'ensemble de l'action est vue de 3/4 légèrement en hauteur. Il est possible de choisir des vues différentes, qui ne sont en fait que des zooms avant ou arrière. Impossible de tourner autour du personnage, ce qui est souvent gênant lorsque l'on se déplace le long d'une palissade ou d'un mur. Il est également impossible de courir et quand on a un niveau à traverser de part en part, le jeu devient vite fastidieux. Les graphismes sont d'une qualité variable. Ils sont dans l'ensemble assez réussis, mais restent toujours énormément pixelisés, notamment lors des gros plans.



C'est en Antarctique que vous aurez la possibilité de sauvegarder vos parties et de régénérer vos points de vie.

Comme dans Die Hard Trilogy, les murs deviennent transparents quand on entre dans un bâtiment.



# STEEL HARBINGER



Un énorme satellite vous mitraille de rayons laser. Ne restez pas en dessous, sauf si vous désirez une mise en plis.



Dans le désert, les grosses chenilles vous tiendront compagnie. Dirigez-les vers les ennemis, elles se feront un plaisir de les croquer.

## AVIS NON!

Steel Harbinger est loin d'être une réussite et ne figurera jamais sur mes étagères...

Les graphismes sont pixelisés et les mouvements des personnages mal décomposés. Seule consolation, les missions sont assez variées. Les scènes intermédiaires en images de synthèse sont frime bien, mais ce n'est pas le cas des scènes cinématiques: elles sont ringardes, et leur qualité frise le pire feuilleton japonais comme Dorothee aime vous en faire bouffer chaque mercredi. Plastique, mousse et effets spéciaux à deux francs... Au secours!



NIICO



- Éditeur: MINDSCAPE
- Distributeur: MINDSCAPE
- Prix: C
- 1 JOUEUR
- ACTION/KILL'EM ALL

### PRESENTATION

Des images de synthèse et des scènes cinématiques de qualité.

88%

### GRAPHISMES

Effets de lumière sympa, mais pixelisation trop importante.

85%

### ANIMATION

Déplacements fluides mais mouvements mal décomposés.

89%

### MUSIQUE

Thèmes variés mais leur réalisation n'est pas des meilleures.

80%

### BRUITAGES

Nombreux, de qualité inégale, mais réussis dans l'ensemble.

82%

### DUREE DE VIE

Une dizaine de niveaux, mais l'action est plutôt répétitive...

83%

### JOUABILITE

Le personnage répond bien. Il ne peut, hélas, pas courir!

89%

### INTERET

Inspiré de Project Overkill, Steel Harbinger est un peu répétitif. A réserver aux amateurs.

81%



# NINJA MASTER'S

Depuis Agressor of Dark Kombat, ADK ne nous avait pas proposé grand-chose. Sorti à peu près en même temps que KoF 96, Ninja Master's propose d'incarner douze personnages.

Lorsque l'on voit les combattants du jeu, leur look ne peut que nous rappeler un titre fort de la machine en matière de baston : Samuraï Shodown. Tout comme dans ce dernier, il est ici possible de perdre son arme. Mais on pourra combattre avec ou sans, puisqu'il vous est offert de la ranger (certains combattants en possèdent d'ailleurs plusieurs). Le jeu propose plusieurs modes (Arcade, Perfect, Versus et Practice), et inclut des éléments classiques comme les Combos et les Furies. Au niveau de la réalisation, c'est de la 2D, qui ne met en œuvre aucun exploit technique particulier. Alors que des titres sûrement explosifs se préparent, comme Tag Battle ou

Samuraï Shodown 4, il est certain que l'on ne va pas entendre parler bien longtemps de Ninja Master's. A réserver aux collectionneurs ou aux joueurs fortunés.

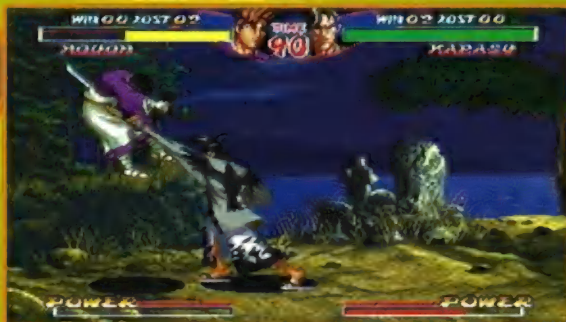


Karasu fait les frais d'une attaque enflammée de Gemon dans la grotte.

Le nombre de Combos effectués s'affiche à l'écran.



Transpercer son adversaire d'un grand coup, ça fait toujours du bien.



Le rendu des coups spéciaux n'est pas impressionnant mais il ne laisse pas de marbre non plus.



Quand votre barre de Power est au maximum, votre personnage se dédouble, un peu comme lors des Furies dans KoF'96.

## AVIS OUI, MAIS...



Il est évident que Ninja Master's n'est pas un mauvais jeu. Il est tout juste moyen, et ce dans tous les domaines : technique, bande-son, graphismes, nombre de personnages, originalité. Les Combos et les coups spéciaux ne sont pas bien difficiles à exécuter, les combats à deux sont bien sûr bien plus passionnants que contre l'ordinateur, mais on aura vite fait le tour des différentes routines de jeu. Bref, le meilleur reste encore à venir.

SWITCH



- Éditeur : ADK
- Distributeur : IMPORT
- Prix : E
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- BASTON SANGLANTE

### PRESENTATION

Une intro sympa et une notice claire et détaillée.

82%

### GRAPHISMES

Les sprites sont petits, les décors peu détaillés. Moyens.

78%

### ANIMATION

L'animation est rapide et relativement fluide.

80%

### MUSIQUE

Elle manque un peu de punch.

75%

### BRUITAGES

Un peu légers, et pas assez variés.

79%

### DUREE DE VIE

Le jeu est facile à prendre en main, et n'est pas très technique.

70%

### JOUABILITE

Un des points forts du jeu : aucun problème sur ce point.

85%

### INTERET

NM offre un nombre moyen de personnages et des coups spéciaux classiques.

80%



**STOP**

# Dépêche-toi de t'abonner à

100% CONSOLES, 100% JEUX, 100% PUR  
**CONSOLES**

## et choisis ta 2<sup>e</sup> manette

**Tu recevras 11 numéros  
dont 2 gratuits  
+ 1 manette au choix**

**pour**

**297 F**  
**SEULEMENT**

**SONY PLAYSTATION SV 1102**



**SEGA SATURN SV 460**



**+**

**ou**

**+**

**Bulletin à retourner sous enveloppe non affranchie à : Consoles + Libre réponse n° 88 42 75 - 75742 PARIS CEDEX 15**

- ☐ **OUI**, je m'abonne à Consoles + pour **1 an**  
soit 11 numéros dont 2 gratuits.
- ☐ Je choisis de recevoir la manette SV 1102 Sony Playstation,  
je règle **297 F** au lieu de ~~562 F~~ soit **265 F d'économie.**
- ☐ Je choisis de recevoir la manette SV 460 Sega Saturn,  
je règle **297 F** au lieu de ~~532 F~~ soit **235 F d'économie.**

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : ..... Ville : .....

Je recevrai la manette dans  
un délai de 6 semaines après  
enregistrement de mon  
règlement.

Je joins mon règlement à l'ordre de Consoles + par :

☐ Chèque bancaire ☐ Chèque postal

Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

\_\_\_\_\_

Date d'échéance : \_\_\_\_

Signature obligatoire :

Vous pouvez acquérir séparément la manette SV 1102 Sony Playstation au prix de 199 F, la manette SV 460 Sega Saturn au prix de 169 F et chacun des numéros au prix de 33F



# SATURN

# SATURN

**Sega continue d'adapter sur la Saturn ses jeux d'arcade. Et voici Virtual On, un jeu au concept et à la réalisation novateurs qui risque d'en étonner plus d'un.**



**D**ans Virtual On, vous dirigez un robot géant (à la Gundam), et vous devez éliminer votre adversaire en combat singulier, ce qui rappelle le principe des jeux de baston. A la différence qu'on ne se bat quasiment jamais au corps à corps (le jeu deviendrait trop bourrin...) et qu'il n'y a qu'un seul coup pour le combat rapproché. Dans tous les cas, il vaut mieux rester à distance et utiliser une des trois armes disponibles; à savoir une arme légère qui tire en rafale lorsque

vous courez, un lance-missile et un gros laser. Ces deux dernières armes mettent quelque temps à se recharger. Le robot pivote sur lui-même grâce aux boutons "L" et "R", ce qui évite d'être surpris par l'arrière et permet de tourner autour d'un ennemi en lui tirant dessus. Pour éviter une rafale, il faut accélérer en utilisant le "dash". Enfin, dans le même genre d'idée, on peut sauter, ce qui permet de tirer par-dessus les obstacles du décor, mais aussi de se repositionner automatiquement

face à l'adversaire. Par contre, l'inertie du robot le rend assez vulnérable. En mode 2 joueurs, l'écran se splitte en deux parties dans le sens vertical. Il y a huit robots différents, plus deux boss qui sont particulièrement retors. L'aire de combat, bien qu'elle soit en 3D, n'est pas illimitée. Des flèches vous indiquent dans quelle direction se cache l'adversaire, ce qui se révèle très pratique dans le feu des combats.

*Le mode 2 joueurs est un peu fouillis.*



**Le viseur entoure la cible.**



## AVIS OUI, MAIS...

**Virtual On** n'est pas le genre de jeu qui plaira à tout le monde. Certes, techniquement,

l'adaptation est tout à fait honnête. Mais le principe qui le régit, entre jeu de baston et shoot, est un peu spécial. On s'en lasse vite, car les robots disposent d'un nombre de coups et d'attaques limité. Comme on a vite fait le tour de leurs possibilités, le résultat est plutôt bourrin! Même si l'action est rapide, ce jeu doit être obligatoirement essayé avant achat. Car, même si on peut se laisser prendre, sa durée de vie me paraît franchement trop courte.



**PANDA**

Ce robot  
envoie des  
cœurs,  
mais  
n'essayez  
pas de les  
attraper  
au vol!





## THE LAST ONE

Le dernier boss possède une armure quasi indestructible, sauf quand il sort son énorme canon. C'est à ce moment-là qu'il faut être rapide et précis.



Il faut de la précision.

Ça y est, je l'ai pourri!



Quand l'arme n'est pas prête, le mot "charging" apparaît à l'écran.

## AVIS OUI!

Les fans de Cybersled vont enfin avoir quelque chose à se mettre sous la dent: ce remake façon

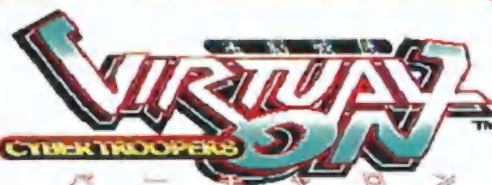
Robotech est excellent, mais on regrettera l'absence d'options à ramasser. Pour ceux qui ne connaissent pas le genre, faites attention: Virtual On tient plus du jeu de stratégie que de l'arcade. Apprenez à bien utiliser les éléments du décor et à anticiper les missiles de l'adversaire si vous voulez survivre quelques instants. Les robots et leurs armes sont très variés, et le mode Versus permet de s'éclater à plusieurs.



CHEUB



Le laser est très efficace, mais un peu long à se déclencher.



©SEGA ENTERPRISES, LTD. 1995,1996

- Éditeur: SEGA
- Distributeur: SEGA
- Disponibilité: OUI
- Prix: E

- BASTON/SHOOT'EM UP
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Contrôle: BON
- Difficulté: MOYENNE
- Niveaux de difficulté: 3
- Continues: INFINIS
- Sauvegarde: OUI

## PRESENTATION

Rien de bien exceptionnel: trop sobre à mon goût.

70%

## GRAPHISMES

Le jeu n'est pas fantastiquement beau, mais ça tient tout de même la route.

84%

## ANIMATION

Rapide et fluide. Même en mode 2 joueurs, pas de reproche.

90%

## MUSIQUE

On ne peut pas dire qu'elle soit mauvaise, mais couverte par les bruitages.

86%

## BRUITAGES

Trop métalliques, ils cassent un peu les oreilles.

82%

## DUREE DE VIE

On se lasse vite des parties à deux. En solo, le jeu reste sympa.

75%

## JOUABILITE

Parfois le jeu devient très fouillis, et on ne sait plus très bien où on va.

80%

## INTERET

Virtual On est un jeu qui s'adresse aux fans de l'arcade ou du genre. Les autres risquent de s'ennuyer.

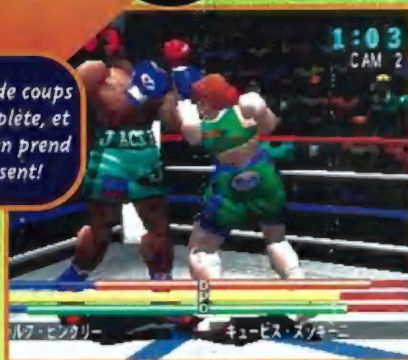
82%



# VICTORY BOXING

Après un passage peu remarqué sur Saturn (C+ 49, 84%), Victory Boxing vient jouer des poings sur Playstation. Le jeu a beaucoup gagné en lisibilité et en couleurs, mais le principe reste le même.

La panoplie de coups est très complète, et quand on s'en prend un, ça se sent!



**D**eux modes de jeu distincts sont proposés: le mode Exhibition, dans lequel vous choisirez un boxeur aux capacités prédéterminées que vous lancerez contre un adversaire, histoire de bien maîtriser les coups et les esquives, et le Main Event, où vous créerez un boxeur et le mènerez de la trentième à la première position en combattant comme un forcené. La création de son poulain est d'ailleurs assez intéressante. Vous pourrez décider de la catégorie de poids dans laquelle vous préférez faire évoluer votre boxeur - poids plume, moyen, lourd... -, ce qui confère au jeu une durée de vie

plutôt conséquente. Vous pourrez choisir votre sexe (!), votre taille, votre physique et vos couleurs, et décider d'allouer plus ou moins de points aux catégories habituelles (vitesse, puissance et résistance). Il est même possible de vous entraîner pour booster encore un peu plus vos caractéristiques (le saut à la corde accroîtra votre endurance, le punching-ball vous donnera de la vitesse, le sac de sable de la puissance, etc.). Une fois sur le ring, tous les coups habituels du "noble art" ont été retranscrits (plus quelques coups dits spéciaux) et les enchaînements sont incontournables.



Les filles sont aussi de la partie, et elles sont hargneuses.

La séquence vidéo en fin de match vous permettra d'apprécier sous de nombreux angles vos K.O.



Une fois les contrôles assimilés, il est possible de réaliser ce genre de chose. L'esquive et je contre...

## AVIS OUI, mais...

Victory Boxing 97 souffre des mêmes défauts que son prédécesseur sur Saturn: il est lent, et l'attente entre la préparation d'un coup et son décochement est trop longue. Une fois sur le ring, le jeu se révèle très technique. Les coups sont variés et les enchaînements dévastateurs, mais vu le problème exposé plus haut, les réaliser est une vraie gageure. Par contre, le jeu est beau et bénéficie d'une bonne durée de vie. Une fois les coups en main, Victory Boxing devient bien accrocheur. Reste que ce jeu, qui aurait pu nous mettre K.O., ne fait que nous sonner. Une petite frappe, qu'il



SPY



- Éditeur: JVC
- Distributeur: VIRGIN
- Prix: D
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- SIMULATION DE BOXE

### PRESENTATION

Images de synthèse de belle qualité et écrans de présentation clairs.

84%

### GRAPHISMES

Malgré de légers bugs, la 3D est bien gérée et le jeu est beau.

92%

### ANIMATION

Lenteur exaspérante, mais les mouvements sont réalistes.

79%

### MUSIQUE

Rythmée et dans les tons. Un bon point.

82%

### BRUITAGES

Une ambiance chaude, mais aucun commentaire durant l'action.

80%

### DUREE DE VIE

Sa maniabilité et la force des boxeurs le rendent difficile.

89%

### JOUABILITE

Les coups ne répondent pas immédiatement mais on s'y habitue.

80%

### INTERET

Une belle simulation digne d'intérêt, gâchée par sa lenteur et une jouabilité un peu douteuse.

86%



# CONCOURS

## GALAXY EXPRESS 999



© 1979 TOEI DOGA

**Gagne  
un an  
de K7 vidéo  
KAZE**

**1<sup>er</sup> prix :** 1 an de K7 vidéo KAZE  
+ la K7 et le tee-shirt  
Galaxy Express 999

**2<sup>e</sup> prix :** 1 boîte collector  
numérotée Galaxy Express 999  
(K7 vidéo + tee-shirt)

**3<sup>e</sup> au 31<sup>e</sup> prix :** 1 K7 vidéo Galaxy Express 999

**32<sup>e</sup> au 70<sup>e</sup> prix :** 1 tee-shirt Galaxy Express 999

### Questions

**A. Qu'est-ce que le 999 ?**

1. une galaxie lointaine    2. la couette du Panda    3. un train spatial

**B. Quel est le nom d'Albator en japonais ?**

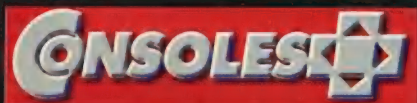
1. Conan    2. Harlock    3. Ryu

**C. Quel est le nom de la nouvelle collection  
lancée par KAZE et dont le 1<sup>er</sup> titre sorti est Galaxy  
Express 999 ?**

1. KAZE Cinémanga    2. KAZE Pandamania    3. KAZE Animé

Extrait du règlement : Consoles + et Anime Virtual organisent un concours du 20/12/96 au 24/01/97 minuit.  
Ce jeu gratuit et sans obligation d'achat est doté de 30 cassettes vidéo Galaxy Express 999, 40 tee-shirts Galaxy  
Express 999, 1 boîte collector numérotée Galaxy Express 999 contenant 1 tee-shirt et 1 cassette vidéo Galaxy  
Express 999, et d'environ 60 cassettes vidéo variées soit l'équivalent d'un an de sorties vidéo chez KAZE.  
Les gagnants seront tirés au sort parmi les bonnes réponses. Le règlement est déposé en l'étude de  
Maître Caill, 2 rue Duphot, 75001 Paris et disponible sur simple demande à :  
Consoles +, Concours Galaxy Express 999, 150 rue Galliéni, 92514 Boulogne Cedex.

**Les résultats du concours seront disponibles  
sur le 08.36.68.11.41 à partir du 26 février 1997.  
Les gagnants seront prévenus par courrier.**



**Pour participer**  
**Joue en direct par téléphone au**  
**08.36.68.11.41**  
**jusqu'au 24 janvier 1997**



**La Saturn agrmente sa ludothèque d'un titre qui risque fort de marquer les annales. Je sais, c'est un jeu de flipper, mais quel flipper!**

**A**près avoir remarqué que tous les écrans sont en haute résolution et que, dès les premières secondes, l'ambiance sonore est survoltée, vous ne manquerez pas de vous attarder sur les tables disponibles. Six sont sélectionnables (contre trois pour "l'ex-meilleure simulation", Digital Pinball) et proposent un thème à chaque fois différent. Ici, vous ferez évoluer votre bille sur une table dédiée aux gangsters, là vous serez dans l'espace, ailleurs dans un parc d'attractions. Les thèmes ne sont pas très

originaux, mais la configuration des tables est vraiment plaisante et variée. On y retrouve les ingrédients des bons vrais flippers (nombreux flaps sur la même table, multiball, petit jeu dans une fenêtre, rampes multiples) et deux vues différentes, soit pour se recentrer sur l'action (vue de haut), soit pour avoir une vue plus générale (vue "subjective"). Bref, les ingrédients sont réunis pour faire de cette simulation "la" référence incontournable...



SPY

Voilà bien longtemps que je n'avais pas autant pris mon pied sur un flipper. Digital Pinball avait ouvert la voie, mais là, le domaine de l'excellence est atteint. "Y a rien à jeter", comme dirait l'autre, et je peux vous assurer, sans vouloir cafter, que des éditeurs moins scrupuleux auraient sorti le jeu avec juste deux ou trois tables. C'est simple, il est rapide, varié, beau... Le changement de vue est très utile et l'ambiance sonore vraiment plaisante; il ne manque que les conversations de comptoir. Si vous cherchez un bon flipper, vous savez maintenant où vous adresser, car Tilt écrase tout ce qui s'est fait jusqu'alors...

Cette table dédiée aux voitures de sport (Roadking) est une de celles où la bille est la plus rapide. C'est-y pas grandiose?



A l'inverse de Roadking, les flaps sont ici très rembourrés et la bille se révélera moins rapide. Le souci du détail...

LIGHT-LOCK



- Éditeur: VIRGIN
- Distributeur: VIRGIN
- Prix: D
- 1-4 JOUEURS EN ALTERNANCE
- SIMULATION DE FLIPPER

### PRESENTATION

De la haute résolution pour un seul écran un peu fade...

74%

### GRAPHISMES

Haute résolution pour les six tables et des décors variés.

92%

### ANIMATION

Deux vues différentes. Le mouvement de la bille est bon.

90%

### MUSIQUE

Très réussie, elle contribue à l'ambiance.

91%

### BRUITAGES

Des effets sonores qui collent bien aux tables.

86%

### DURÉE DE VIE

Le jeu est très prenant et six tables, c'est du jamais vu!

88%

### JOUABILITÉ

Deux configurations pour le pad, c'est léger mais on s'habitue.

84%

### INTERET

Tilt est le meilleur jeu de sa catégorie, toutes consoles confondues. Est-ce assez clair?

92%

Cette table vous demandera de trouver des armes et des armures pour combattre trolls et autres dragons.

Une petite séquence cinématique est activée lorsque vous "lockez" une bille.



# HYPER TENNIS FINAL MATCH

## AVIS OUI, MAIS...



CHEUB

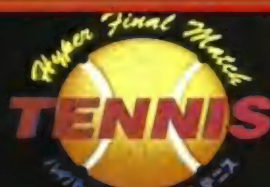
Hyper Final Match Tennis est un très bon jeu de chez Human. On reconnaît sa griffe en voyant la précision avec laquelle un joueur expérimenté peut jouer. Mais peut-être que, cette fois, la barre a été placée un peu trop haut. Ce jeu se rapproche plus d'une simulation pure et dure que d'un jeu sympa. De plus, les mouvements des joueurs sont parfois bizarres. Quoi qu'il en soit, les puristes y trouveront leur compte, mais je conseillerais plutôt aux autres Smash Court Tennis, qui leur procurera plus de fun.

**Human le grand, Human le magnifique nous propose son dernier jeu de tennis sur Playstation. Vous pourrez enfin mettre la raclette à des ersatz de Becker et autres Panda sur votre console préférée.**

**H**yper Tennis est un jeu complet et d'une technicité redoutable. Vous avez comme d'habitude le choix entre trois types de revêtement (dur, terre battue et herbe), et pouvez déterminer en combien de sets se déroulera le match. En ce qui concerne le jeu, vous pourrez frapper, scier ou loper, ce qui est normal. Mais vous avez aussi la possibilité de donner de l'effet à la balle, ce qui rend le jeu encore plus ardu. Une fois maîtrisée, cette technique vous permettra de

placer la balle où vous voulez, quand vous voulez... Le jeu étant entièrement en 3D, vous avez accès à pas moins de neuf vues différentes, de la vue aérienne à la vue de dos, en passant par la caméra qui suit le joueur. Le nombre de personnages sélectionnables est de 12 (6 hommes et 6 femmes). A noter que vous pouvez disputer des matchs en mixte. Vous aurez aussi l'agréable surprise de voir votre joueur lever les bras au ciel ou prendre une pose à la Terry Bogard lorsqu'il gagne un point...

De quoi mettre la haine à votre voisin. Enfin, la possibilité de jouer à quatre en même temps (Multitap oblige) vous assure quelques parties endiablées.



- Éditeur: HUMAN
- Distributeur: VIRGIN
- Prix: E
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- TENNIS

### PRESENTATION

Une séquence cinématique en intro, ça fait toujours plaisir...

85%

### GRAPHISMES

De la 3D mappée partout, rien d'extraordinaire.

83%

### ANIMATION

Le joueur a parfois des déplacements bizarres.

81%

### MUSIQUE

De charmantes mélodies accompagneront vos efforts.

85%

### BRUITAGES

Convaincants.

87%

### DUREE DE VIE

Vous devrez finir le championnat, qui se divise en six tournois...

90%

### JOUABILITE

Elle est excellente, mais il vous faudra d'abord vous y habituer...

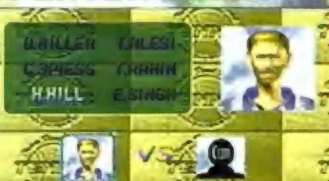
90%

### INTERET

Hyper Tennis est un très bon jeu, et son aspect technique pourrait en attirer plus d'un.

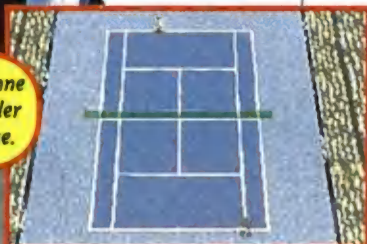
85%

### PLAYER SELECT



Ce visage me dit quelque chose...

La vue aérienne peut se révéler très pratique.



Mon adversaire, ici de la gente féminine, risque d'avoir du mal à suivre mon jeu.

Un bon revers et l'adversaire sera dans les choux.







**En ligne ou en traditionnel,  
tous les accros du roller se retrouvent  
tous les mois dans Roller Mag**



Roller Mag - 21 bis, avenue Sainte-Marie - 94160 Saint-Mandé - Tél. : 49 57 93 35



# GAGNE **PLEIN** DE CADEAUX AVEC LE QUIZ **CONSOLES**

**AU 08 36 68 11 41**

## **200** MANGAS ENNEMI



**100**  
VOLUMES  
N°1



**50** VOLUMES N°2



**50** VOLUMES N°3

## **50** AGENDAS X-FILES



## **50** CD MORTAL KOMBAT

**La bande son  
apocalyptique  
du jeu.**

**15 titres destructeurs  
dont 11 inédits.**

**Un mélange explosif  
de "cyber trash" et  
"electro trance" avec :**

**Sepultura,  
Killing Joke,  
Babylon Zoo...**







Armitage Vol 1 à 4	V.F	89 F
Art Of Fighting	V.F	89 F
Babel Vol 1 à 2	V.F	89 F
Baoh le Visiteur	V.F	89 F
Black Jack Vol 1 à 3	V.F.S	89 F
Borgman Vol 1 à 2	V.F.S	89 F
Bubble Crisis Vol 1 à 5	V.F	89 F
Burn Up	V.F	89 F
Chasseurs de Vampires	V.F	89 F
Chronique de Lodoss Vol 1 à 6	V.F.S	89 F
Chronique de Lodoss Vol 1 à 3	V.F	99 F
Cobra Vol 1 à 10	V.F	89 F
Crying Freeman Vol 1 à 4	V.F	99 F
Cyber City Vol 1 à 3	V.F	89 F
Dancougar	V.F	99 F
Dragon Ball Vol 1 à 3	V.F	79 F
Dragon Ball Z Vol 1 à 11	V.F	79 F
Dragon Ball Z le Film Vol 12	V.F	99 F
Dominion Vol 1 à 2	V.F	89 F
Eight Man Vol 1 à 2	V.F	89 F
El Hazard Vol 1 à 3	V.F	99 F
Fatal Fury Vol 1 à 3	V.F	89 F
Galxy Express 999	V.F	99 F
Géno Cyber Vol 1 à 2	V.F	99 F
Golden Boy Vol 1 à 3	V.F	99 F
Golgo 13	V.F	89 F
Gunsmith Cats Vol 1 à 3	V.F	99 F
Guyver Vol 1 à 6	V.F	89 F
Humming Bird	V.F.S	89 F
Iria Vol 1 à 3	V.F.S	89 F

**LES MYSTÉRIEUSES CITÉS D'OR**

**99 F**  
La K7 2h08

**99 F**  
La K7 1h40

Kamui	V.F	99 F
Ken le Survivant	V.F	89 F
Ken Episode Vol 1 à 4	V.F	59 F
Kishin Heidan Vol 1 à 4	V.F	89 F
Kojiro Vol 1 à 4	V.F	99 F
Kojiro le Film	V.F	99 F
La Cité D'or Vol 1 à 4	V.F	99 F
La Cité Interdite	V.F	99 F
La Légende de Lemnear	V.F.S	89 F
Le Chateau de Gagliostro	V.F	99 F
Les Ailes D'Honneur	V.F	89 F
Macross Robotech	V.F	89 F
Macross 2 Vol 1 à 3	V.F	89 F
Macross Plus Vol 1 à 3	V.F	99 F
Maps Vol 1 à 2	V.F.S	89 F
Max et Compagnie le Film	V.F	99 F
Max et Compagnie O.A.V	V.F	89 F
Megalopolis Vol 1 à 4	V.F	89 F
Magical Twinlight Vol 1 à 3	V.F	89 F
Moldiver Vol 1 à 3	V.F	89 F
Monster City	V.F	99 F
Monther Sarah épuisé	V.F	89 F
Moonlight la Pierre de Lune	V.F	99 F
Mortal Kombat tel	V.F	89 F
Nicky Larson épisode Vol 1 à 4	V.F	59 F
Ninja Scroll	V.F	99 F
Nom de Code Love City	V.F	89 F
Nuku- Nuku Vol 1 à 2	V.F.S	89 F
Orange Road Vol 1 à 3	V.F	89 F

**Boutiques Cont**  
Tel : 01 48

**NOUVEAU**

**MANGA'DIS**  
LE SPÉCIALISTE DE I  
PLUS DE 80 000 K  
PLUS DE 200 K7 V  
DU JAMA  
VENEZ NO  
AU 13 BLD VOLTAI



Nous avons le plaisir de vous informer qu'à partir de ce jour, la société MANGA Distribution distribuera en exclusivité les Mangas «KAZE ANIMATION», «EVA», «KATSUMI», «VIDEO», «SHURIKEN», ect.... Aussi nous aurons grand plaisir de vous compter parmi nos clients privilégiés pour les clients Belge, ou Suisse nous avons la possibl





contactez Nous Au  
06 30 99

Paltabor Vol 1 à 2  
 Plastic Little  
 Porco Rosso  
 Ran la Légende Verte Vol 1 à 3  
 Ranma 1/2 le Film Vol 1 à 2  
 Ranma 1/2 épisode Vol 1 à 4  
 Ranma 1/2 O.A.V Vol 1 à 3  
 Reincarnation Vol 1 à 3  
 Rg Véda  
 Roujin Z  
 Sailor Moon épisode Vol 1 à 4  
 Saint Seiya le Film Vol 1 à 4  
 Samourai Shodown  
 Slow Step Vol 1 à 3  
 Space Adventure Cobra  
 Spider-Man la Piqure Scorpion  
 Spider-Man les ExtraTerrestres  
 Street Fighter  
 Tation Master  
 Tenchi Muyo Vol 1 à 3  
 The Cocpit  
 The Hard  
 Tokyo Babylone Vol 1 à 2  
 Watt Poe  
 Yoma des Ténèbres  
 You're Under Arrest Vol 1 à 2  
 Yugen Kaisha Vol 1 à 3

**99 F**  
**La K7 1h30**

Les Mangas interdits aux moins de 18 ans  
Photocopie d'Identité Obligatoire

V.F	99	F
V.F.S	99	F
V.F	89	F
V.F	89	F
V.F	89	F
V.F	69	F
V.F	69	F
V.F	89	F
V.F	69	F
V.F	89	F
V.F	89	F
V.F	89	F
V.F	79	F
V.F	89	F
V.F	69	F
V.F	89	F
V.F	99	F
V.F	89	F
V.F	89	F
V.F	89	F
V.F	89	F
V.F	99	F
V.F	99	F



Nom-----  
Prénom-----  
Adresse-----  
-----  
Code Postal-----  
Ville-----  
Tél-----  
Frais de port 25F J+2  
Chronopost 40F J+1  
Règlement ; Chèque, CB ou Mandat  
N° CB-----

[illegible]



# SPEEDY GONZATEST

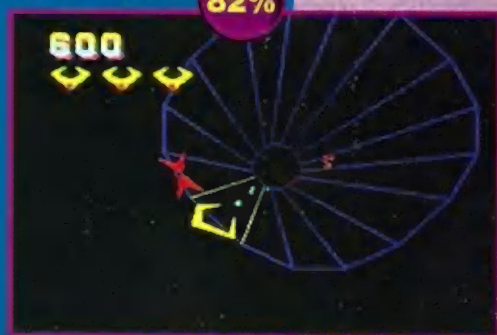


**A**h, j'en ai entendu de belles au Supergame, le dernier salon où l'on cause de jeux vidéo! Le stand Consoles+ était surpeuplé en permanence. Preuve qu'il vous a plu! Il faut dire qu'il y avait des chouettes tours de magie, à ce qu'on m'a dit. Quand, au moment crucial du tirage au sort pour le concours Tekken 2, on ne retrouvait plus les clefs de l'urne... Niiico, petit-fils de cambrioleur, a fracassé l'urne en douce avant que ce ne soit l'émeute! Autre tour de magie: lors des lancers de pin's, tous les mags scotchés sur le stand ont disparu en un clin d'œil! Vous êtes très forts, les mecs, parole de Speedy, et toute l'équipe de Consoles+ vous souhaite une sacrément bonne année

## SATURN

### TEMPEST 2000

Il s'agit d'un shoot'em up géométrique que les habitués des salles d'arcade et les possesseurs de Jaguar connaissent depuis bien longtemps. Vous déplacez votre curseur de tir pour shooter les ennemis. Les graphismes ne sont pas exaltants malgré les petits effets de lumière lors des explosions. Différentes armes peuvent être obtenues en bonus selon votre score. Les nombreuses options disponibles constituent le seul attrait de ce jeu antique.



## SATURN

### COMMAND AND CONQUER

C'est au tour de la Saturn d'accueillir ce wargame devenu mythique en quelques semaines à peine. Gérer ses troupes alors que l'action se déroule en temps réel n'est pas une sinécure, mais c'est ce qui fait le charme de ce jeu hors du commun. On notera que Virgin a eu la bonne idée d'intégrer sur Saturn les "opérations spéciales" absentes de la version Playstation. La jouabilité au pad ne pose aucun problème, la durée de vie est impressionnante et les traductions en français sont fort bienvenues. A posséder absolument quand on aime la stratégie.

94%



## SATURN

### DIE HARD TRILOGY

Tout comme la version PS - le contraire eût été dommage -, Die Hard Trilogy sur Saturn est composé de trois jeux en un. Le premier, Piège de cristal, vous propose de sauver des otages et de vous exercer au tir à gogo dans un building. La deuxième aventure, 58 minutes pour vivre, est un jeu de tir sur cible à la Virtua Cop avec moult armes et bonus à récupérer. Avec Une journée en enfer, vous conduirez votre caisse comme un branque dans les rues de la ville. Une trilogie excellente, bien gore et dotée de pointes d'humour, inspirée des films avec Bruce Willis. Les graphismes sont malheureusement assez pixélisés.

95%



## PLAYSTATION

### THE INCREDIBLE HULK

Le gros-pas-beau-tout-vert s'attaque à la Playstation. Au menu du carnage: une jouabilité un peu douteuse (les config' du pad ne sont pas pratiques du tout), des graphismes assez moyens, mais une durée de vie musclée. Hulk peut se balader dans tous les coins, collecter des items, fracturer des mécanismes pour accéder à certaines portions de niveau et surtout blaster ses ennemis en usant de ses pieds, poings ou coups spéciaux. Un jeu qui s'adresse clairement aux fanatiques du gros-pas-beau-tout-vert ou aux incondtionnels des beat-them-all (mais on peut pas y jouer à deux...).

81%

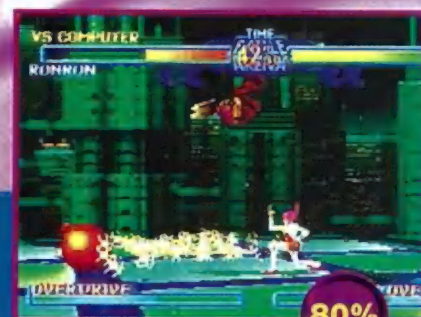


## SATURN

### TOSHINDEN URA

Testée en import dans Consoles+ n° 59, cette nouvelle version de Toshinden n'a pas vraiment convaincu les amateurs de la série. Pourtant, de nouveaux personnages ont fait leur apparition (comme Repli, un androïde; Ronron, une fillette; Ripper, l'as du volant; et Wolf, le big boss) et les graphismes des personnages se sont affinés, mais, hélas, les décors sont pauvres et l'animation lente. A côté des autres jeux de baston disponibles sur Saturn, ce nouveau Toshinden ne tient pas la route.

80%





Sequence  
news

# Sequence News

Pour nous, le N°1



C'est TOI

Une passion d'avance



Ce n'est pas pour rien  
qu'ils s'appellent "News"

News !  
ouverture à BORDEAUX

Pour toi !

Toutes les Nouveautés au Meilleur Prix disponibles au "Jour J" \*  
C'est dans ton magasin Sequence News .... Vas-y fonce !!!

\* J, comme Jeu !



**SATURN**  
+ 1 CD de Démo

Découvre les Packs promo 32 bits dans ton magasin  
avec 1 jeu, 1 pad ou une carte mémoire,  
il y a ce qu'il te faut !



**PLAYSTATION**  
+ 1 CD de Démo

Ces titres ont obtenu le Top News =



Tomb raider Sat - Psx  
Pandemonium Psx  
Virtua cop II Sat  
Tekken II Psx  
World wide soccer 97 Sat  
Die hard trilogie Psx  
(Gun = dispo)

Découvre les autres  
"Coups de coeur"  
de ton magasin ils portent le  
"Top News"



au  
meilleur prix

## Achat OCCASION Vente

au  
meilleur prix

Les Best de l'occasion choisis et testés pour toi !

10 % de réduc sur un jeu  
d'occasion sur présentation  
de cette publicité !

*Tu veux des bons Jeux !  
Tu cherches une News ?*

...cours chez ton Sequence News . (virtua dicton)

REVENDEURS Vous voulez faire partie d'une ENSEIGNE !  
Profiter d'un concept et d'une puissance d'achat  
contactez nous au 02.40.35.42.42

NANTES 21 Place Viarme 02 40 35 42 42  
RENNES 3 rue du Puits Mauger 02 99 31 11 26  
VANNES 14 bis rue E. Burgault 97 68 20 68  
ST BRIEUC 53 rue St Guillaume 02 96 61 06 48  
ANGERS 52 rue Baudrière 02 41 88 30 08  
La Roche/Yon 4 place Napoléon 02 51 36 15 25

LORIENT  
QUIMPER  
CHOLET  
ARLES  
ORANGE  
→ BORDEAUX

25 Cours de la Bove 02 97 21 34 35  
2 rue pfet Collignon 02 98 55 38 39  
11 rue Clemenceau 02 41 58 18 90  
52 rue du 4 Septembre 04 90 49 86 40  
17 rue Victor Hugo 04 90 11 07 46  
5 rue Capdeville 05 56 81 83 35

Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs.



## TIPS

**B**onne année les cyberkids! L'année 97 commence sur les chapeaux de roue, et c'est avec plaisir que l'on voit la ludothèque de la Nintendo 64 se gonfler à mesure que le temps s'écoule, que ce soit aux Etats-Unis ou au Japon. Ce mois-ci, la Playstation est à l'honneur, avec des astuces pour des titres forts, comme Die Hard Trilogy ou Star Gladiator, qui porte la baston à son

paroxysme. Mais les fans de Wipeout, donc de vitesse et de techno, qui n'avaient pas réussi à atteindre la classe "Rapier" ni le circuit caché "Firestar", ne sont pas en reste. Ils vont enfin arriver au bout de leurs peines, grâce à tonton Switch. Quant aux dunkeurs dingues, ils vont pouvoir s'éclater comme des bêtes avec les astuces de NBA JAM Extreme pour tous les formats!

Switch

## SATURN

## WIPEOUT

Il y a un bon bout de temps de cela, il était possible sur Playstation de sélectionner le mode Rapier et le circuit caché Firestar. C'est chose possible sur Saturn, il suffira

de bien positionner ses doigts. En attendant la version 2097 du jeu, vous pouvez vous faire la main sur le nouveau circuit Firestar en mode Rapier.

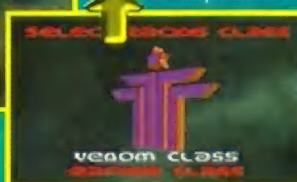
## POUR AVOIR LE MODE RAPIER

Placez-vous sur "Start Race" et maintenez la pression sur: A, B, B, C, Z et Gauche. Relâchez.



C'est là qu'il faut faire la manipulation.

Le mode Rapier est disponible!



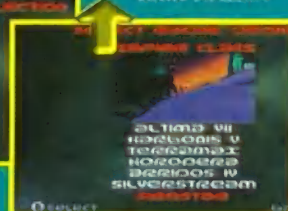
## POUR AVOIR UN CIRCUIT CACHÉ

Placez-vous sur "OptionS" et maintenez: L, R, B, Z, X et Haut. Relâchez.



Sur "Options" vous pourrez réaliser le tip.

Et voilà le circuit caché Firestar!



## PLAYSTATION

## STAR GLADIATOR

Premier jeu de baston en 3D développé par Capcom, Star Gladiator possède dans son programme trois personnages cachés. Il s'agit de Bilstein, de Kappah et de Blood. Pour pouvoir les sélectionner, il faudra bien suivre les

indications données plus bas. Attention! tous les tips qui suivent doivent être effectués en mode Arcade et en maintenant la pression sur Select.

## POUR JOUER AVEC BILSTEIN

Entrez dans le mode Arcade en maintenant la pression sur le bouton Select. Pendant ce temps, placez-vous sur Gore et faites: Croix, Rond, Croix, Rond, trois fois Carré, trois fois Triangle, Croix+Rond.



Placez-vous sur Gore.



Bilstein est apparu!

## POUR JOUER AVEC KAPPAH

Allez sur Gore, revenez sur Hayato et faites: Rond, Carré, Triangle, Carré, Croix, Carré, Triangle, Carré, Rond, Carré, Croix+Triangle.



Placez-vous sur Gore et revenez sur Hayato pour faire la manipulation.



Kappah est apparu!

## POUR JOUER AVEC BLOOD

Placez-vous sur Bilstein et faites: Croix, Carré, Croix, Carré, Croix, Carré. Puis sur Kappah et faites: Rond, Triangle, Rond, Triangle, Rond, Triangle, L1+R1 et relâchez Select.



La dernière partie du tip s'effectue sur Kappah.



Blood est un combattant hors du commun!

## POUR JOUER DANS LE NOIR

Sur l'écran de sélection des personnages, faites: Bas+L2+R2 et maintenez la pression jusqu'au début du match.



C'est ici que le tip doit être validé.



Si vous avez peur dans le noir, ce tip vous est déconseillé.



## PLAYSTATION

## DIE HARD TRILOGY

Cet excellent jeu, qui en propose trois pour le prix d'un, regorge littéralement de tips. Plus précisément de mots de passe, qui, une fois validés, pourront être sauvegardés. Plus d'excuses pour perdre lamentablement et laisser exploser la bombe des terroristes.

## DIE HARD

## • NIVEAU 2: RÉCEPTION

5 %

ZN116HTWZJ1HF  
GK5N5W7CX7JZR  
VICYHPZRVICXH  
KZRVCYHPZRVJ

## • NIVEAU 3: CONSTRUCTION 1

10 %

T41X 3 4TD1DP  
5B9W974MM6DT7  
4XMLG9T4XMMG  
FT74XMLG9T74J

## • NIVEAU 4: OFFICE 1

15 %

Q 1WSX3WQKICD  
I6FSSIM1FFPQ2  
SC1D5JQ2SC1F5  
NQ2SC1D5JQ2S (ESPACE)

## • NIVEAU 5: MAINTENANCE 1

21 %

Y41ZDT3YJMZZ  
YIBPY6MW7DY7  
NZMVH9Y7NZWH  
F7NZMVH9Y7NJ



C'est ce mot de passe qui vous amène au dernier niveau blindé d'armes et de munitions.

## • NIVEAU 6: COMPUTERS 1

26 %

F8279HY3FML6X  
15H1ITGNWWHF9  
P6NVMBF9P6NWM  
GF9P6NVMBF9P (ESPACE)

## • NIVEAU 7: EXECUTIVE 1

31 %

74225VHK7WVMW  
H7GRVLC1H1X74  
XMLG9T74XMLH9  
Y74XMLG9T74XJ

## • NIVEAU 8: CONSTRUCTION 2

TN1ZN9JCSJ XL  
7X5R9N4WL68TR  
6XMGFTR6XWLG  
9TR6XMGFTR6J

## • NIVEAU 9: OFFICE 2

H425H75XGGVVRV  
BXK479LI3XH5  
XRLZCTH5XRLIC  
YH5XRLZCTH5XJ

## • NIVEAU 10: BALLROOM

47 %

3D231ZZI23CKI  
8BS QV9Q7JZ3D  
FKQ6W3DFKQ7S  
I3DFKQ6SW3DFJ

## • NIVEAU 11: MAINTENANCE 2

52 %

W82GN88TVSCFX  
WCM79Q5PRZ!WC  
FFPQQVWCFFPQ  
ZWCFFPQQVWCF

## • NIVEAU 12: OFFICE 3

57 %

942RCHX88Z14N  
RL3W4XLM2D95  
4NLLB9954NLMB  
F954NLLB9954J

## • NIVEAU 13: CONSTRUCTION 3

63 %

TJ2HGH DSD1DP

## Z VN45NTLG9TM

6DTM6DTM6DTL6  
8TM6DTM6DTM6 (ESPACE)

## • NIVEAU 14: VAULT

68 %

DX22HW5SGZPQ7  
(ESPACE) Z5NGQZGSM2DY  
MQGTW7DYMQGSW  
3DYMGTW7DYMJ

## • NIVEAU 15: EXECUTIVE 1

73 %

BX21PND98VGP (ESPACE)  
4ZB1QDYGNLLBY  
CPGPVRBYCPGNV  
MBYCPGPVRBYCJ

## • NIVEAU 16: EXECUTIVE 2

78 %

XJ2BXT9SZXPG5  
DJ6S Z69SH1XM  
LG9T4XMLG9S7  
(ESPACE)XMLG9T74XML  
(ESPACE)

## • NIVEAU 17: OFFICE 4

84 %

RS2GX9C5P9SCJ  
S3X65LMYGYWRV



Fumigènes, fusil à pompe... Tout y est, avec 15 vies en plus.

ICYPHPZRVICYP  
VRVICYPHPZRV (ESPACE)

## • NIVEAU 18: MAINTENANCE 3

89 %

FS237Z5NHGKQR  
871JV7ZXWCF  
R6XWGMGFR6XVM  
BFTR6XWGMGFR (ESPACE)

## • NIVEAU 19: COMPUTERS 3

94 %

B42 RJ498VGPC  
7S8DVXY2P2NB5  
8P2NBK858P2PB  
PB58P2NBK858J

## DIE HARDER

## • NIVEAU 2: NEW WING

12 %

14 JJ2JB144JL  
289144JB(DOUBLE  
ESPACE)F1(ESPACE)  
4JLKT3GS9(ESPACE)L38  
F144JL289144J

## • NIVEAU 3: TUNNEL

25 %

SS(ESPACE)XHKG5SW  
3DF  
KQ6SW3F!QQ1SM  
3DDQRNCCVDFJQ  
2SW3DFKQ6SW3

## • NIVEAU 4: RUNWAY

37 %

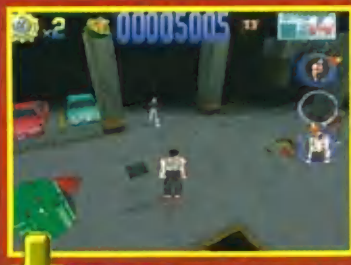
F416QVMBF5NQL  
VC9F5NNSLCHF9  
NQM1W6TDP6LWC  
FF5NQLVC9F5NJ

## • NIVEAU 5: PLANE

INTERCEPTOR

50 %

N(DOUBLE  
ESPACE)V38Y3N2JB1  
85 N2J955Y1NL



Voici le code qui permet l'accès au dernier niveau de Die Harder.

## JB 1LKQ7TV195

## • NIVEAU 6: CHURCH

62 %

8N N8KL68P2NB  
KB58P2RQIL581  
2NB698681NBJB  
18P2NBK858P2J

## • NIVEAU 7: SNOWMOBILE

CHASE

75 %

8D142J2 8F1N6

## JV38F1JJ3B 8P

## 1N7BGCBSV46KV

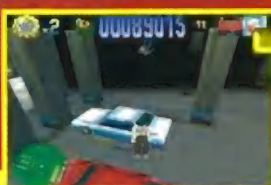
## 78F1N6JV38F1J

## • NIVEAU 8: PLANE

INTERCEPT

87 %

N 1B58Y3N2JB1  
85 N2JHHXP2NZ  
JB 76LXXNV195  
4N2JB185  
N2J(ESPACE)



Il s'agit de stopper un avion, bon courage!

## DIE HARD WITH VENGEANCE

Ces codes vous permettront d'obtenir 9 vies et 9 turbos au début de chaque partie, à laquelle vous aurez accès avec le mot de passe.

## • NIVEAU 1: CENTRAL PARK 1

12 %

XJ1GFTI7XMLG9  
T74XMLD3K72X!  
LG82RC8VMZKSH  
HWQZWM7GVSJ

## • NIVEAU 2: CHINATOWN 1

25 %

T81XMLG9TC5DP  
LQBTC5GIVQDT7  
5DN965F24Y7QQ  
7TW1X6CK5JV6J

## • NIVEAU 3: DOWNTOWN 1

37 %

ZS1!CYHPZWWHF  
YRQZWWF7PRJZR  
WHD67TBLVY7QR  
TZ3!!!BK! 2BJ

## • NIVEAU 4: CENTRAL PARK 2

43 %

KS28P3DFKV78Y

## 3NGKV7BRCN8KQ

78XS415M6VCC4  
(ESPACE) K63SGSJDF2DJ

## • NIVEAU 5: CHINATOWN 2

50 %

Z41!5XRLZ7S!3  
XHKZ7SY9NHRZC  
SI2I7ZBGTD7LR  
J! 7XHK!CVWFG(ESPACE)

## • NIVEAU 6: URBAN 2

62 %

!81!MZHTICYHP  
ZRVICYP!QRX!7  
YHN57PCXX9MH  
TZ3TI7VPFC4H(ESPACE)

## • NIVEAU 7: DOWNTOWN 2

68 %

5422VBKB54NLL  
B9954NJS29H58  
NLMKT6KFP6VT1  
C48J2198NRN6J

## • NIVEAU 8: AQUADUCT 1

75 %

S82DFJG1SC1D5  
JQ2SC1GHSQ4S7  
1D4C6FD2(ESPACE)SM



Voici le mot de passe magique, à vous la bataille finale contre Grubber!

(ESPACE)6  
7TW5XQ4QGC62(ESPACE)

## • NIVEAU 9: WHARF

81 %

7N23LHKZ7NZMV  
H9Y7NZKJ79W7S  
ZMWNTLMY!6ST9  
T6(ESPACE)V38MH9T9RJ

## • NIVEAU 10: AQUADUCT 2

87 %

8J24(ESPACE)KV78K248  
K248K262T228Y  
249BLCXS3K66L  
3996NV535LHKJ

## • Niveau 11: Simon Grubber

9N24MLG9P6NV  
MBF9P6QJWBC9T  
6NW8V2YX72L82  
C89248C9MQZN(ESPACE)



## TOUS FORMATS

## NBA JAM EXTREME

Le basket de folie passe à la 3D. Toujours aussi speed, NBA Jam Extreme

est le jeu de référence pour tous les fans de basket qui n'aiment pas suivre les règles. Comme d'habitude, une foule de codes et d'équipes secrètes sont présentes.

## POUR JOUER AVEC LES PERSONNAGES SECRETS

## • EQUIPE SCULPTURED

Dwain Skinner: DAS 2/21  
Dave Ross: DJR 6/8  
Jeff Peters: JBP 5/17  
Daren Smith: DRS 4/10  
Mike Callahan: MXC 5/1  
The Tin Man: TIM 1/24  
Mark Ganus: MMG 9/16  
Roy Wilkins: RNW 9/15  
Rob d' Autel: RAD 3/19  
James Hebdon: JPH 4/26  
Dean Morrel: DSM 5/9  
Mike Peery: MJP 5/26

## • EQUIPE SQUID

Melissa Pardike: MAP 3/26  
Jane Bradley: JLB 5/23  
Jonhathan Dansie: JWD 8/2  
Lee Phung: LEE 1/1  
Jason Greenberg: JAY 4/18  
Chris Hawkes: CDH 2/21

## • EQUIPE ACCLAIM

Weasel: DAN 2/1  
Magic Hair: SET 12/8  
Sequoia: SDR 4/10  
Pistol: WAN 6/10  
Mark Shafer: XTL 5/2  
Bob Davidson: RAD 10/18  
Fumongous: GUN 1/11  
Geoff Higgins: GCH 4/13  
Air Dog: SAM 1/21  
Ice Princess: MDK 12/24

## • EQUIPE DE CÉLÉBRITÉS

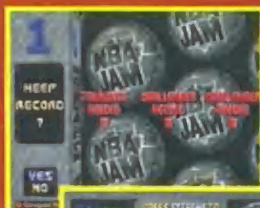
Junior Seau: JR 6/1  
John Elway: WAY 9/30  
Franck Thomas: BIG 12/6  
Mav Albert: MRV 12/31  
Newt Gingrich: NEW 8/12  
Samoa: TVH 6/6

## • EQUIPE SPECIAL SPORT.

Cheryl Swoopes: SWO 1/1  
Rebecca Lobo: LOB 7/4  
Carol Blazejowski: BLZ 3/1  
Bob Lanier: LAN 9/10  
Air Nick: ARN 5/18  
George Gervin: ICE 4/27

## • EQUIPE MISFIT

Stinger: MSS 10/26  
Shamrock: JHG 8/26  
Diamond Dave: DJP 6/29  
Chris Slate: JCS 12/8  
Todd Mowatt: TVC 10/3  
Richard Szeto: RTS 2/25

• EQUIPE DES ROOKIES 1  
SCT 11/14• EQUIPE DES ALL STAR OUEST  
WST 7/12  
RMC 4/21• EQUIPE DES ROOKIES 3  
BAP 8/11• EQUIPE DES ROOKIES 2  
REG 1/17• EQUIPE DES ALL STAR EST  
LMH 6/28  
EST 3/14• TOUTES LES ÉQUIPES  
YME 5/17

## • Equipe rigolote

Pirate Bill: SAL 2/2  
Mr. Happy: MJT 3/22  
Dufus The Clown: GRR 6/19  
Three Feet Under: TOD 4/17  
Mr. Unhappy: GEM 11/3  
Ooohh: JLH 1/26



## • Equipe invisible

Who: WHO 1/1  
Brained: BCS 1/7  
Monkey Boy PJP 11/2  
Howie: BCE 7/10  
Jim Jung: JKJ 12/13  
Huh: CBR 6/25



Attention!  
tous les tips  
qui suivent  
doivent être  
effectués sur  
l'écran  
"Tonight's  
match up".

Attention!  
tous les tips  
qui suivent  
doivent être  
effectués  
avant l'entre-  
deux.

POUR AVOIR LA  
BARRE DE TURBO  
ET D'EXTREME  
INFINIE

Maintenez le bouton  
de Turbo et faites:  
Haut, Bas, Haut, Bas.

POUR AVOIR LE  
POURCENTAGE DES TIRS

Maintenez la pression sur les boutons d'Extreme  
et de Tir.

POUR QUE LES BARRES DE TURBO ET  
D'EXTREME SOIENT INVISIBLES

Maintenez la pression sur les boutons de Turbo  
et d'Extreme et faites: Haut, Bas, Haut, Bas.

POUR AVOIR  
LA

## STATISTIQUE DE REBONDS AU MAX

Passe, Passe, Extreme, Special, Extreme, Turbo.

## POUR NE PLUS ETRE AIDÉ PAR

L'ORDINATEUR  
Extreme, Turbo, Passe, Passe.

POUR JOUER  
AVEC UN BALLON  
DE VOLEY

Passe, Passe,  
Turbo, Extreme,  
Turbo, Passe,  
Passe.

POUR JOUER  
AVEC UN BALLON  
DE FOOT

Passe, Passe, Turbo, Extreme, Extreme, Extreme.





suite

### POUR AVOIR LA STATISTIQUE DE BLOCAGE À FOND

Passe, Passe, Passe, Turbo, Turbo, Turbo, Extreme, Extreme, Extreme, Passe, Passe, Passe.

### POUR AVOIR LA STATISTIQUE DE 3 POINTS AU MAX

Huit fois Passe, Extreme, sept fois Passe.

### POUR QUE LE "GOALTENDING" SOIT ACCEPTÉ

Huit fois Extreme, Pass, neuf fois Extreme.

### POUR QUE LES STATISTIQUES DE 3 POINTS ET DE DUNK SOIENT AU MAX

Cinq fois Turbo, Passe, Extreme, six fois Turbo.

### POUR TIRER PLUS HAUT QUE LA NORMALE

Cinq fois Turbo, Passe, Passe, six fois Turbo.

### POUR POUSSER L'ADVERSAIRE TROIS FOIS PLUS LOIN

Deux fois Turbo, deux fois Passe, deux fois Turbo, deux fois Passe, deux fois Turbo, deux fois Passe, deux fois Turbo.

### POUR AVOIR LA STATISTIQUE DE VITESSE AU MAXIMUM

Dix fois Extreme, trois fois Passe. Attention! tous les codes qui suivent doivent être effectués sur l'écran de sauvegarde des records. Inscrivez les deux premières lettres, effacez-les, inscrivez les deux suivantes, effacez-les, inscrivez les deux dernières, un son se fera entendre. Inscrivez vos nom et date de naissance normalement.

### POUR COMMENCER AUX "PLAYOFFS"

Inscrivez: PL, AY, OF, FS. Si c'est réussi les inscriptions indiqueront que vous allez commencer les "Playoffs".

### POUR COMMENCER DEUX JEUX APRES LE DÉBUT DES "PLAYOFFS"

Inscrivez: FI, NA, LS.

### POUR COMMENCER TROIS JEUX APRES LE DÉBUT DES "PLAYOFFS"

Inscrivez: NO, VI, CE.

### POUR ALLER DIRECTEMENT AUX "SHOOTOUT"

Inscrivez: SH, OO, TO, UT.

### POUR ACCÉDER AU "SOUND-TEST"

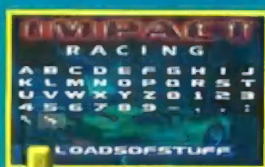
Inscrivez: KA, ZO, O.

## PLAYSTATION IMPACT RACING

Voilà un jeu de voitures qui bénéficie d'une excellente musique (techno). Pour ceux qui ne connaissent pas le jeu, il s'agit d'une course dans laquelle il faut se débarrasser des autres concurrents en leur tirant dessus. Quelques mots de passe magiques facilitent la route vers la victoire.

### POUR AVOIR LES MUNITIONS INFINIES

Dans l'écran des mots de passe, Inscrivez: "LOADSOFTUFF".



Voici le mot de passe magique pour les munitions infinies.

### POUR ACCÉDER AU DERNIER STAGE

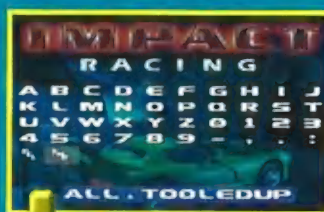
Inscrivez: "ENDGAMELEVEL".



Direction le dernier niveau!

### POUR AVOIR TOUTES LES ARMES

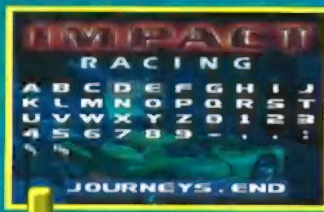
Inscrivez: "ALL.TOOLEDUP".



Grâce à cette petite phrase, votre arsenal est complet.

### POUR VOIR LA FIN DU JEU

Inscrivez: "JOURNEYS.END".



La fin du jeu sans se fatiguer!

# GAGNE TES JEUX D'OCCASION

AVEC

SCORE GAMES

ET

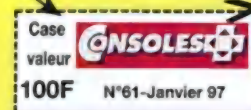
CONSOLES

## AVEC SCORE GAMES TA FIDÉLITÉ EST RÉCOMPENSÉE

Dans n'importe lequel des 18 magasins Score Games et en vente par correspondance, la valeur de tes achats est reportée sur ta carte de fidélité personnelle. A partir d'un total de 800 F d'achats, tu gagnes **UN BONUS DE 50 F** en jeux d'occasion ! Tu peux aussi choisir **LE SUPER BONUS DE 300 F** pour 3 200 F d'achats, et enfin **LE MAXI BONUS DE 400 F** pour 3 600 F d'achats.

## AVEC CONSOLES + TU GAGNES ENCORE PLUS VITE !!!

Chaque mois, il te suffit de découper dans Consoles + ta **"CASE VALEUR DE 100F"** et de la coller sur ta carte de fidélité (par exemple celle que Consoles + t'a offerte dans son numéro de décembre !). Et voilà, c'est comme si tu avais déjà effectué un achat de 100 F chez Score Games.



**ATTENTION !!** Tu ne peux coller sur ta carte qu'un bon Consoles + par mois, soit par exemple un bon du n°61, un autre du n°62, etc.

La carte de fidélité Score Games - Consoles + a une durée de validité **DE 1 AN** à compter du 1er achat. Chaque case tamponnée correspond à **UNE VALEUR D'ACHAT DE 100 F** en jeux neufs ou d'occasion, et accessoires. Les réductions correspondantes sont valables sur l'achat de jeux d'occasion, dans tous les magasins Score Games et en VPC.





# SCORE GAMES



**TELEPHONE**  
08 36 685 686

**LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX VIDEO  
NEUFS & D'OCCASION EN FRANCE !**

**MINITEL**  
3615 SCORE GAMES

**POUR RECEVOIR NOTRE**

**CATALOGUE GRATUIT 96 PAGES COULEUR**

**TEL : 08 36 685 686\***

**3615 SCORE GAMES\***

**18 MAGASINS EN FRANCE !**

**+ 100 000 JEUX VIDEO NEUFS & D'OCCASION !**

**UN ACCUEIL ET UN SERVICE EXCEPTIONNEL !**

**DES PRIX A TOMBER PAR TERRE !**

**ET NOTRE CARTE DE FIDELITE**



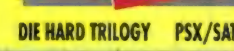
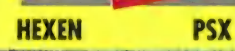
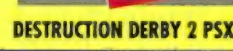
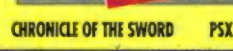
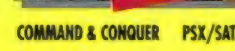
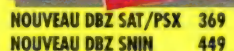
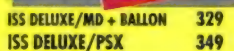




# SCORE GAMES

**25F DE REDUCTION SUR LES JEUX D'OCCASION  
ET SUR PRESENTATION DE CETTE PUB**  
(minimum de 300F d'achat, offre non cumulable)

**SCORE GAMES SERA OUVERT**  
les dimanches 22 et 29 décembre !



**SCORE GAMES, C'EST TOUJOURS LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX VIDEO D'OCCASION EN FRANCE !**

MEGADRIVE		JEUX MEGADRIVE D'OCCASION			
CONSULE MEGADRIVE 1 OCCASION		ALADDIN	149	PINOCCHIO	399
+ PAD + 40F BONS D'ACHAT		BULLS VS BLAZERS	49	PORKY PIG	399
CONSULE MEGADRIVE 2 NEUVE + PAD		CASTLEMANIA NEW GENERATION	139	POWER RANGERS «FIGHTING EDIT»	349
+ 60 F DE BONS D'ACHAT		DAFTY DOG	139	PRINCE OF PERSIA 2	499
CONSULE MEGA-CD 2 D'OCCASION		EARTHWORM JIM 1	169	SCITTIDRUMPS 2 (AUTOUR DU MONDE)	349
ADAPTEUR 32X D'CD		EVARDER HOETFIELD'S BOXING	169	SECRET OF EVERMORE + LIVRE	449
PORTABLE COULEUR GAME GEAR		F1 FORMULA ONE	269	SECRET OF MANA	449
ACCESSOIRES MEGADRIVE		FIFA SOCCER 95	69	SIM CITY 2000	449
ACTION REPLAY 2 MD		GLOBAL GLADIATORS (MC DONALD)	69	SUPER MARIO ALL STARS SANS BOITE	199
ADAPTEUR JEUX UNIVERSIEL MD		JENNIFER CAPRIATI TENNIS	99	SUPER MARIO KART	249
ADAPT. SECTEUR MD/MS/GG		KID CHAMELEON	59	SUPER METROID	149
JOY. ARCADE POWER (SEGA)		NBA LIVE 95	139	STRIGHT FIGHTER ALPHA 2	469
JOY. FIGHTER STICK MD-6		PETE SAMPRAS	139	TINTIN LE TEMPLE DU SOLEIL	369
MANETTE 6 BOUTONS (SEGA)		RIO LION (LE)	169	TOY STORY	449
MANETTE QUICKFIRE		SONIC 2	69	ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	349
MANETTE RHINO 4 BOUTONS MD				UNRAILY WORKS	349
PIST LETHAL ENF MD/CD 3P					
QUADRUPLEUR (SEGA)				JEUX SUPER MEGADRIVE D'OCCASION	
RAILLONGE MANETTE (2)				ALADDIN	169
JEUX MEGADRIVE NEUFS				BULLS VS BLAZERS	169
				COOL SPOT	139
ALIEN 3		CONSULE SUPER NINTENDO D'OCCASION		CYBERARMOR	139
BUGS BUNNY		+ PAD + 40F BONS D'ACHAT	299	DRAGON BALL Z 2	349
DESERT STRIKE		CONSULE SUPER NINTENDO NEUVE + PAD		DONKEY KONG COUNTRY	169
DISNEY COLLECTION		+ 60 F DE BONS D'ACHAT	299	EARTH WORM JIM	149
DONALD IN MAUI MAILARD		ACCESSOIRES SUPER NINTENDO		EQUINOX	139
EARTHWORM JIM 2		ACTION REPLAY 3	369	GOOF TROOP	99
FIFA SOCCER 97		ADAPTEUR 40-29 UNIVERSIEL	199	ILLUSION OF TIME	199
INT SUPERSTARS DELUXE		MANETTE D'ORIGINE	119	MARIO PAINT	149
LIGHT CRUISADER		MANETTE DUAL TURBO INFR ROUGE	299	MICHAEL JORDAN (CHAOS)	199
LIVRE DE LA JUNGLE (LE)		JEUX SUPER NINTENDO NEUFS		MR NUTZ	149
MARSPLOMACHI		ALADDIN	249	NBA LIVE 95	149
MICRO MACHINES 97 MILITARY		DBZ 3 ULTIME MENACE	449	PITFALL	249
NBA LIVE 97		DONALD IN MAUI MAILARD	469	SECRET OF MANA	249
NHL 97		DRAGON BALL Z HYPER DIMENSION	469	SOCCER RID	139
PINOCCHIO		DONKEY KONG COUNTRY 3	469	SPECTR	49
POCHRONUMPS 2		EARTH WORM JIM 2	249	STARWING	49
SCITTIDRUMPS 2 (AUTOUR DU MONDE)		FIFA SOCCER 97	349	SUPER MARIO ALL STARS	99
SOLEIL		HEREBERER POPOKITO	349	SUPER SOCCER	69
SONIC 3D		ILLUSION OF TIME + HINT BOOK	299	SUPER TURRICAN 2	249
SONIC COMPILATION		INT. SUPERSTAR SOCCER 2	449	THEME PARK	249
SPIROU		KILLER INSTINCT	129	TINTIN AU TIBET	149
SPOT GOES TO HOLLYWOOD-4 POGS		LIVRE DE LA JUNGLE (LE)	129	VAL D'ISERE CHAMPIONSHIP	79
TINTIN AU TIBET		NBA LIVE 97	349	WORLD LEAGUE BASKETBALL	169
ULTIMATE KOMBAT 3		NBA JAM T.E.	249	ZELDA 3	169
		NHL 97	399	ZOMBIES	139

SATURN		JEUX SATURN D'OCCASION		SONY PLAYSTATION		TOTAL M1 (VERSION FRANÇAISE)	
		BUG	269			TOTAL M1 (VERSION FRANÇAISE)	349
		CLOCKWORK KNIGHT	99	PLAYSTATION NEUVE + PAD		TOMB RAIDER	349
		CLOCKWORK KNIGHT 2	249	+ 140F BONS D'ACHAT		TUNEL B1	329
SATURN NEUVE + PAD + CD DEMO	1490	CYBERSPEEDWAY	249	+ 140F BONS D'ACHAT	1490	TWISTED METAL 2	329
SATURN D'OCCASION + PAD		D	199	PLAYSTATION D'OCCASION + PAD		WARHAMMER	349
+ 80F BONS D'ACHAT	1090	DAYTONA USA	99	+ 80F BONS D'ACHAT	1090	JEUX PLAYSTATION D'OCCASION	
ACCESSOIRES SATURN		DESWORLD	279	ACCESSOIRES PLAYSTATION		ADIDAS POWER SOCCER	269
ACTION REPLAY SATURN	349	EURO 96	149	ACTION REPLAY PRO 2	349	ASSAULT RIGS	169
ADAPT. UNIVERSEL JEUX US/JAP	149	FIFA 96	169	PISTOLET PLAYSTATION	269	CRITICOM	169
ARCADE RACER (VOLANT)	449	FIGHTING VIPERS	299	CARTE MEMOIRE	169	DATA CUP	169
CARTE MPEG + 1CD	1190	GALACTIC ATTACK	299	MAHETHE CONTROLLER SONY	199	DESTRUCTION DERBY	149
MAHETHE CONTROL PAD SATURN		6X	199	MAH. TURBO + MEMORY CARD	199	DRAGON BALL Z (JAP)	199
MAHETHE WIRED JOYPAD SAT		GUARDIAN HEROES	199	MAH. WIRED CONTROLLER PSX	99	FIFA 96	289
MEMORY CARD PLUS	249	HANG ON GP 96	199	MAH. ACCESS LINE	399	HYPER TENNIS	149
PISTOLET SAT. ENFORCER	249	HORDE (THE)	199	VOLANT + PEDALIER	449	JOHNNY BAZOOKATONE	169
RALLONGE MAHETHE SATURN	79	JOHNNY BAZOOKATONE	149	JEUX PLAYSTATION NEUFS		KILEAH THE BLOOD	139
JEUX SATURN NEUFS		MAGIC CARPET	249	ZK-TREME	329	KRAZY IVAN	129
ATHLETE KINGS	369	MAHMOIR DES AMES PERDUES	199	BURNING ROAD	299	MAGIC CARPET	199
BAKU BAKU ANIMAL	349	MYSTARIA REALMS OF LORE	169	CRASH BANDICOOT	369	MORTAL KOMBAT 3	249
BLAZIN' MACHINEHEAD	349	NFL QUATERBACK 96	199	DR. FORCES (US)	399	NEED FOR SPEED	149
BLAZING DRAGONS	349	NHL ALL STARS HOCKEY	249	DISRUPTOR	349	PGA TOUR GOLF 96	249
DARK SAVIOR - LANDSTALKER 2	369	OLYMPIC SOCCER	149	DRAGON BALL Z 1	329	POWER SERVE	169
DARTYONA CHAMPEDITE.	369	PANZER DRAGON	249	FIFA 97	349	RESIDENT EVIL	279
DRAGON BALL Z	369	ROAD RASH	169	FIRO & KLAWD	349	RIDGE RACER	149
EXHUMED	369	ROBOTICA CYBERNATION	199	IN THE HUNT	349	RIDGE RACER REVOLUTION	279
FIFA 97	349	SEGA RALLY CHAMPIONSHIP	199	INTERNATIONAL MOTO X	349	SAMURAI SHODOWN 3 (JAP)	99
FIGHTING VIPERS	369	SHINING WISDOM	169	JET RIDER	349	SLAM & JAM 96	289
HARDCORE 4X4	369	SHINOBI-X	249	KART DUEL SENNA	349	SOVIET STRIKE	289
RELOADED	369	SKELETON WARRIORS	249	KING OF FIGHTER 95 (US)	349	SPACE HULK	249
NBA JAM EXTREME	369	STORY OF THOR 2	299	KING'S FIELD 2	329	STREET FIGHTER MOVIE	169
NIGHTS	369	STRIKER 96	269	RELOADED	349	TEKKEN	149
NIGHTS + PAD	469	THE PARK	199	MYST	349	THUNDERHAWK 2	149
SEGA RALLY	299	TITAN WARS	249	NAIACO MUSEUM VOL.3	279	TIME COMMANDO	249
SLAM & JAM 96	149	VICTORY BOXING	199	NBA JAM EXTREME	329	TOMB RAIDER	289
SOVIET STRIKE + LIVRE	369	VICTORY GOAL	349	PAPERBROMIUM 1	349	TOSHINDEN 2	249
STREET RACER	369	VIRTUA COP	249	PITBALL	349	TOTAL NBA 96	249
THUNDER FORCE GOLD PACK	369	VIRTUA FIGHTER	249	RAGE RACER (JAP)	499	TRACK AND FIELD	249
TOMB RAIDER	369	VIRTUA FIGHTER 2	149	SIM CITY 2000	349	WING COMMANDER 3	249
ULTIMATE MK3	369	VIRTUA RACING	279	SLAM & JAM 96	149	WIPE OUT	149
VIRTUA COP 2	369	VIRTUAL HYDLIDE	249	SOVIET STRIKE + LIVRET DE COMBAT	349	WIPE OUT 2097	279
VIRTUA COP 2 + GUN	469	WORLD CUP GOLF	249	STREET RACER	349	ZERO DIVIDE	149
VIRTUA FIGHTER KIDS	279			TEKKEN 2	369		

TOTAL N°1 (VERSION FRANÇAISE)		34°
90	TOMB RAIDER	34°
89	TUNNEL B1	32°
88	TWISTED METAL 2	32°
87	WARHAMMER	34°
JEUX PLAYSTATION D'OCCASION		
86	ADIDAS POWER SOCCER	26°
85	ASSAULT RIGS	16°
84	CRITICOM	16°
83	DAVIS CUP	16°
82	DESTRUCTION DERBY	14°
81	DRAGON BALL Z (JAP)	14°
80	FADO TO BLACK	14°
79	FIFA 96	14°
78	HYPER TENNIS	18°
77	JOHNNY BAZOOKATONE	16°
76	KILEAH THE BLOOD	13°
75	KRAZY IVAN	12°
74	MAGIC CARPET	19°
73	MORTAL KOMBAT 3	14°
72	NEED FOR SPEED	24°
71	PGA TOUR GOLF 96	16°
70	POWER SERVE	16°
69	RESIDENT EVIL	27°
68	RIDGE RACER	14°
67	RIDGE RACER REVOLUTION	14°
66	SAMURAI SHODOWN 3 (JAP)	9°
65	SLAM R JAHN 96	9°
64	SOVIET STRIKE	28°
63	SPACE HULK	16°
62	STREET FIGHTER MOVIE	16°
61	TEKKEN	14°
60	THUNDERHAWK 2	14°
59	TIME COMMANDO	28°
58	TOMB RAIDER	28°
57	TOSHINDEN 2	24°
56	TOTAL NBA 96	24°
55	TRACK AND FIELD	24°
54	WING COMMANDER 3	24°
53	WIPE OUT	14°
52	WIPE OUT 2097	27°
51	ZERO DIVIDE	14°
50	ZODAC	24°

**COMMANDE EXPRESS : 01 53 320 320 +**

**MINITEL : 36.15 SCORE GAMES**

**VPC : 6 RUE D'AMSTERDAM - 75009 PARIS**

**COMMANDES FAX : 01 53 320 321**

**NOUVEAU CATALOGUE COULEUR GRATUIT : 08 36 685 686**

**TRUCS & ASTUCES : 3615 SCORE GAMES**

**INFORMATIONS & NOUVEAUTÉS : 08 36 685 686**

**HORAIRES DES MAGASINS : 3615 SCORE GAMES**

**COTE ARGUS & REVENTE DE VOS JEUX : 3615 SCORE GAMES**

**SCORE GAMES VPC - 6 Rue D'Amsterdam - 75009 Paris - Tel : 01 53 320 320 +**

**LES PRIX INDICES SONT  
VALABLES EN VPC UNIQUEMENT !**

☐ **DEMANDE DE CATALOGUE GRATUIT**

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

Code Postal ..... Ville .....

Tel ..... Date de naissance ...../...../..... Code Client 

--	--	--	--	--

<b>JEUX</b>	Console	Neuf	Occasion	<b>PRIX</b>	<input type="checkbox"/> Chèque :	<input type="checkbox"/> Mandat :
-------------	---------	------	----------	-------------	-----------------------------------	-----------------------------------

<input type="checkbox"/>	Carte Bancaire N° :
--------------------------	---------------------

[illegible]

INDIQUEZ UN JEU DE REMPLACEMENT EN CAS DE RUPTURE DE STOCK

Signature :

FRAS DE PORT (10 jeux : 30f)	CONSOLE 60f	30f

**LIVRAISON 24H CHRONO**

TOTAL A PAYER	ENTRAISON 24H CHRONO
---------------	----------------------

\* auditiv : 2,23/mn et mnitel : 1,29€/mn

349	269
349	169
329	169
329	169
349	149
	149
	199
	149
	169
	279
	249
	169
	279
	289
	169
	169
	249
	289
	249
	249
	269
	149
	149



Devant l'avalanche de coups de fil, nous avons décidé de faire une soluce complète de Tomb Raider sur Playstation et Saturn. Mais vu la complexité des niveaux en 3D, nous avons choisi de faire une solution rédigée, sans plans, où vous serez guidé pas à pas. Vous ne raterez aucun secret et ne perdrez pas de temps. Par contre, nous vous laissons l'appréciation des sauts. Tip: sur la version Playstation, deux mouvements ne sont pas indiqués dans la notice. Quand Lara est agrippée au rebord, remonte en appuyant sur R1, et elle fera le poirier. Et pour plonger dans l'eau avec classe, appuyez sur le bouton de saut et R1 en même temps: Lara fera le saut de l'ange. Bonne partie!

Marc

# TOMB RAIDER

## NIVEAU 1: LES CAVES

7 objets • 3 secrets



1

**S** **SECRET 1 (photo 1).** Au début du niveau, avant de monter à gauche (comme l'indiquent les traces laissées par les loups), continuez tout droit jusqu'au cul-de-sac. Vous verrez dans le coin en haut à gauche une ouverture. Aidez-vous du rocher pour sauter et récupérez la petite trousse de médecine.

• **SECRET 2 (photo 2).** Revenez sur vos pas et suivez les traces des loups jusqu'à la fin. Tuez les deux chauves-souris et tournez à gauche à la bifurcation. A droite du cul-de-sac, grimpez pour obtenir une petite trousse de médecine.

Continuez. Ouvrez la porte. Ne cherchez pas à ouvrir la barrière, allez au fond à gauche et grimpez dans le trou au plafond. Continuez jusqu'à la salle avec les deux ponts. Ne descendez pas, tuez d'en haut



2

les deux loups. Empruntez les deux ponts et sortez de la salle. Dans la pièce suivante, il y a un ours en bas et une borne de sauvegarde. Tuez l'ours, descendez, empruntez le passage, récupérez la médecine, actionnez la plaque et passez la porte avant qu'elle ne se referme. Vous vous retrouverez dans la salle aux deux ponts. Repérez la momie (en face à droite): c'est par là que vous pourrez remonter. Revenez dans la pièce où vous avez tué

l'ours. Franchissez le précipice et sauvegardez. Avant de descendre l'escalier, récupérez la médecine derrière les colonnes à gauche. Attention aux deux loups dans la pièce suivante. Récupérez la médecine dans l'alcôve sous l'entrée.

• **SECRET 3.** Quand vous faites face à la porte de pierre dans cette pièce, il y a un passage caché par des lianes dans le mur à gauche. Il faut grimper pour y accéder et obtenir la médecine.

Pour ouvrir la porte de pierre, actionnez le levier à droite et dépêchez-vous avant qu'elle ne se referme (assez facile). Attention aux dards dans les escaliers, tuez le loup et tombez avec les dalles qui se cassent. Allez à gauche au bout du couloir et sautez de l'autre côté. Allez au bout, tuez le loup, récupérez le sac de médecine et actionnez le levier. La grande porte est ouverte. Laissez-vous tomber par l'ouverture la plus proche et le tour est joué.

## NIVEAU 2: CITÉ DE VILCABAMBA

11 objets • 3 secrets

**S** ortez vos flingues pour décaniller les loups. Prenez le couloir au sud, tuez le loup, continuez dans le couloir est jusqu'à l'angle (encore un loup). Là, prenez la médecine cachée par les plantes. Ensuite, dirigez-vous vers la pièce centrale avec une "piscine" au milieu. Allez dans l'étable par une des deux entrées à l'ouest et butez l'ours. Grimpez pour obtenir la médecine et ressortez.

• **SECRET 1 (photo 3).** Plongez dans l'eau, prenez à droite à la bifurcation et vous vous retrouverez dans une pièce

totalelement inondée avec des colonnes. Vers la gauche derrière les colonnes il y a un levier. Actionnez-le et revenez sur vos



3

pas (par le bas de la pièce) et à la bifurcation continuez tout droit vers le sud. Faites vite car l'air est limité. Vous débarquerez dans une pièce avec quatre statues de serpent. Empruntez le passage au sud-est ouvert par le levier et

prenez la médecine et les munitions pour le magnum.

• **SECRET 2.** Revenez dans la pièce inondée avec les colonnes et actionnez le deuxième levier situé dans le coin nord-est. Il ouvre une trappe juste au-dessus. Allez-y, prenez la médecine et ouvrez la porte: vous voilà dans la pièce centrale!

Maintenant, ouvrez la porte dans le coin sud-est. Grimpez tout en haut par l'escalier et sautez dans l'ouverture située de l'autre côté au nord. Courez sur les deux dalles qui s'effondrent et faites un saut sans vous arrêter: vous atterrirez près d'un sac de



## ER 100%

## Soluce

## NIVEAU 2 (suite)



4

médecine. Descendez et poussez le bloc plusieurs fois jusqu'à découvrir une nouvelle salle (PS: vous pouvez tirer d'abord ce bloc pour obtenir le sac de médecine en haut). (photo 4). Prenez la clé et l'idole dans les alcôves et grimpez en haut grâce au bloc. Sauvegardez, sortez par l'ouverture et revenez dans la pièce

centrale. Empruntez le chemin à l'est jusqu'à la porte fermée à clé. Ouvrez-la, avancez (attention aux dards) et shootez les cinq loups qui vous attendent. Allez jusqu'à l'édifice avec les trois portes. Seule celle de gauche est ouverte pour l'instant. Allez-y. Montez en sautant de plate-forme en plate-forme jusqu'en haut. Prenez la médecine et actionnez le levier. La porte de droite est désormais ouverte. Pour redescendre, allez sur le promontoire au sud de cette pièce, restez près du bord de la caverne, retournez-vous, laissez-vous tomber et rattrapez-vous au rebord. Laissez-vous tomber et prenez les munitions de fusil à pompe. Descendez encore et prenez

la porte de droite. Grimpez jusqu'en haut par les plates-formes comme



5

précédemment et actionnez le levier pour ouvrir la porte centrale. Allez sur le promontoire pour sauvegarder et descendez comme avant en restant près de la paroi est. Il y a une médecine sur le toit rouge dans un

coin. Redescendez, prenez la porte du milieu. Évitez les lames, actionnez le levier: vous tombez forcément. Nagez jusqu'à la pièce avec l'ours. Butez-le et prenez les escaliers au nord-est. Actionnez le levier pour bloquer les lames.

• **SECRET 3.** Dans cette pièce, allez dans l'alcove située au nord-est: il y a une salle avec des munitions.

Revenez dans la salle avec la piscine, plongez et empruntez le petit passage sous l'eau (photo 5). Grimpez, actionnez le levier: la grille est ouverte. Il ne reste plus qu'à placer l'idole dans son logement pour ouvrir la grande porte.

## NIVEAU 3: LA VALLÉE PERDUE

16 objets • 5 secrets

**U**ne fois arrivé à la rivière, remontez à sa source vers le sud en sautant plusieurs fois pour traverser la rivière. Vous devriez arriver à un

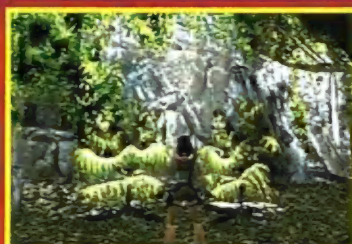
• **SECRET 1.** Remontez sur le pont et regardez au sud à la base de la rivière: il y a une petite plate-forme rocheuse sur la droite en bas. Allez-y avec le super-saut, il y a une trousse médicale dans un coin.

Maintenant, jetez-vous à l'eau et laissez-vous entraîner par le courant: vous tomberez dans la cascade. Attention aux deux loups en remontant. Il y a un passage dans les rochers au nord. Allez-y (attention au loup). Grimpez encore au nord, tout en haut. Il y a un squelette avec un sac de médecine. Descendez toujours vers le nord:



6

pont avec une borne de sauvegarde. Franchissez ce pont. Pour l'instant, il manque trois roues dentées pour faire fonctionner le mécanisme. Descendez vers le nord et récupérez le fusil à pompe sur le squelette (photo 6). Sauvegardez si vous voulez.



8



7

vous arriverez dans une immense caverne naturelle. Attention aux petits dinosaures rouges. Pour buter sans danger l'énorme tyrannosaure Rex, utilisez le fusil à pompe de près en vous guérissant. Surtout ne restez pas devant lui (faites des sauts de côté). Il reste à trouver les trois roues dentées.

Par rapport au pont cassé, entrez dans la première cavité à gauche du pont sur la paroi est (photo 8). Dirigez au sud-est. Descendez au nord. Tuez le dinosaure. Continuez vers le nord. Devant la cascade intérieure, grimpez jusqu'en haut: vous trouverez la première roue dentée. Ressortez (vous pouvez



## NIVEAU 3 (suite)

aussi ressortir en nageant sous l'eau).

• **SECRET 2.** Il y a des munitions de fusil à pompe dans une cavité à droite d'une cascade (photo 7).

• **SECRET 3.** On peut monter en haut de cette cascade en passant par la gauche sur les rochers (photo 7). Il faut s'agripper à la faille et se déplacer vers la droite jusqu'au milieu de la cascade. Vous trouverez dans une pièce des munitions de magnum et d'uzi.

Dirigez-vous vers le temple au nord-ouest (vous passerez sous l'arche de pierre). Entrez-y, plongez et allez chercher la deuxième roue dentée au fond à l'ouest.

• **SECRET 4.** Remontez et n'oubliez pas de sauvegarder. Ressortez du temple. Grimpez par la paroi nord à gauche du temple. Si vous trouvez le bon chemin, vous arriverez jusqu'au toit du temple et serez récompensé par des cartouches pour toutes les armes et une grosse pharmacie. Redescendez de l'autre côté (plein sud) en vous laissant glisser.

Pour obtenir la troisième roue dentée, grimpez dans la cavité sur la paroi nord à côté du temple. Suivez le chemin, sauvegardez et continuez jusqu'au pont cassé. Mettez-vous au bord, faites un saut de recul et sautez en courant: en vous agrippant, ça passe. La troisième roue dentée est là. Redescendez sans vous faire mal et retournez jusqu'au mécanisme. Insérez les trois roues, actionnez le mécanisme et le courant sera détourné.

• **SECRET 5.** Plongez dans le nouveau cours d'eau, suivez le chemin sous l'eau jusqu'à émerger dans une pièce avec des munitions de fusil à pompe et une médecine. Laissez-vous tomber dans le cours d'eau asséché. Allez jusqu'à la cascade. Descendez et entrez dans le couloir qui était caché avant par la cascade.

## NIVEAU 4: LA TOMBE DE QUALOPEC 7 objets • 3 secrets

**S**ortez de la caverne, vous allez arriver dans une pièce avec un couloir à l'ouest et un autre au sud. Engagez-vous dans le couloir ouest: une énorme boule de pierre va rouler dans votre direction. Revenez vite dans la pièce précédente. Actionnez le levier. Un passage secret s'ouvre au nord et deux dinosaures vont débouler. Décanillez-les et prenez ce passage. Vous arriverez à un embranchement avec une borne de sauvegarde et trois couloirs. Sauvegardez. Prenez le couloir est et poussez le bloc deux fois. Poussez le nouveau bloc situé à gauche, courez sans vous arrêter sur les dalles (qui tombent) et actionnez le levier. Revenez à l'embranchement. Prenez le couloir nord. Dans la pièce, vous allez tomber en essayant d'actionner le levier: c'est normal. Attention aux trois chiens en bas.

Remontez vers le sud. Tirez le bloc. Placez-vous sur le côté et poussez-le. Grimpez les escaliers. Ne ratez pas la médecine. Continuez, prenez l'autre médecine et actionnez le levier. Laissez-vous tomber et retournez à l'embranchement. Prenez le couloir ouest. Actionnez le levier et allez dans la salle avec les pieux. Prenez le seul couloir qu'il y a: vous allez revenir dans la pièce mais plus haut sur un bloc. Sautez et agrippez-vous. Montez, suivez le chemin et descendez à l'ouest (direction vers la salle). Sautez sur le bloc (si vous tombez, vous pouvez remonter et revenir par un chemin qui vient de s'ouvrir). Sautez dans l'ouverture juste dans l'angle nord-est de la salle (prenez de l'élan). Actionnez le levier. Resautez sur le bloc. Sautez encore sur le deuxième bloc (qui a changé de place). Enfin, sautez vers l'ouverture au nord-ouest. Actionnez le levier: les trois portes sont ouvertes. Revenez dans la salle de départ (attention aux pics). Un dinosaure vous attend sur le chemin. Prenez le couloir enfin libre (plein sud) et sauvegardez. Franchissez le couloir (attention aux dards).



9

• **SECRET 1.** A l'endroit indiqué sur la photo (photo 9), positionnez vous juste à droite de la sarbacane face au mur et grimpez. Une porte va s'ouvrir sur une salle avec des dalles instables. Courez sans vous arrêter jusqu'aux munitions.

• **SECRET 3.** Plongez dans l'eau et nagez jusqu'au tunnel secret à l'est. Là, un sac de médecine et des munitions pour le magnum.

Retournez à la cascade et butez le butor au fusil à pompe. Admirez la séquence cinématique.



10

• **SECRET 2.** Maintenant que les dalles se sont effondrées, laissez-vous tomber et agrippez-vous. Déplacez-vous jusqu'à l'angle de la plate-forme. Laissez-vous tomber. Il ne reste plus qu'à ramasser les chargeurs en avançant lentement et remonter.

Continuez votre chemin. Dans la pièce aux momies, sortez vos flingues et détruisez la momie (photo 10). Il ne reste plus qu'à voler le scion et se barrer vite fait. La porte s'ouvrira automatiquement. Repartez dans le couloir de la cascade. Sauvegardez. Là, un gus vous attend pour vous canarder.





## NIVEAU 5: LE MONUMENT ST-FRANCIS

18 objets • 4 secrets

**D**ès le début, rangez vos flingues et grimpez sur un des promontoires à droite ou à gauche. Comme ça, vous pourrez tranquillement shooter les lions. Dans la salle avec les piliers, poussez le bloc vers l'ouest (sur la plaque gravée d'un oméga). Cela ouvrira la porte dans la même direction. Allez-y, prenez votre fusil à pompe pour shooter les deux gorilles. Actionnez le levier du milieu et celui en haut de l'escalier nord. Attention au gorille. Ressortez, un tueur vous attend. Pour l'instant, il est invincible, envoyez-lui suffisamment de bastos pour le faire fuir. Poussez le bloc sur la plaque à l'est. La porte en haut à l'est est désormais ouverte. Repoussez le bloc complètement à l'ouest. Montez dessus. Sauter sur le pilier au sud.

• **SECRET 1.** Sauter sur le pilier à l'est, puis dans l'ouverture sur le mur au nord. Une fois là-bas, faites un saut sur le plan incliné juste à gauche de l'entrée (en restant bien au bord). Dans le même mouvement, ressautez pour faire un saut périlleux arrière, puis encore une fois (sans retomber, of course) afin de pouvoir vous accrocher au rebord. Recommencez l'opération une fois en haut, vous découvrirez une grande sacoche de médecine et des munitions pour fusil à pompe. Gare à la dalle instable! Revenez dans la salle au pilier. Grimpez sur le bloc. Sauter sur celui au sud. Sauter sur celui à l'ouest, puis celui au sud-est: il y a un sac de médecine. Sauter sur les plates-formes collées au mur sud. Faites le tour de la salle jusqu'à la porte. Une longue glissade vous attend.

• **SECRET 2.** Ruse de la mort. La glissade vous amène en haut d'une salle avec de l'eau en dessous. Juste avant la fin de cette glissade dans le tunnel, sautez de façon à vous prendre le plafond en pleine tête.

Cela va vous ralentir et vous faire tomber juste sur le plan incliné un peu plus bas. Lara va commencer à glisser sur ce plan, donc il faudra vite sauter et vous agripper au rebord

de la porte en face. Le moindre faux pas et vous serez à l'eau. Si vous arrivez à franchir ce passage, vous serez récompensé d'une médecine et de munitions pour le fusil (maigre récolte) (photo 11).

Sauter dans l'eau (par où vous êtes rentré), évitez le crocodile. Nagez

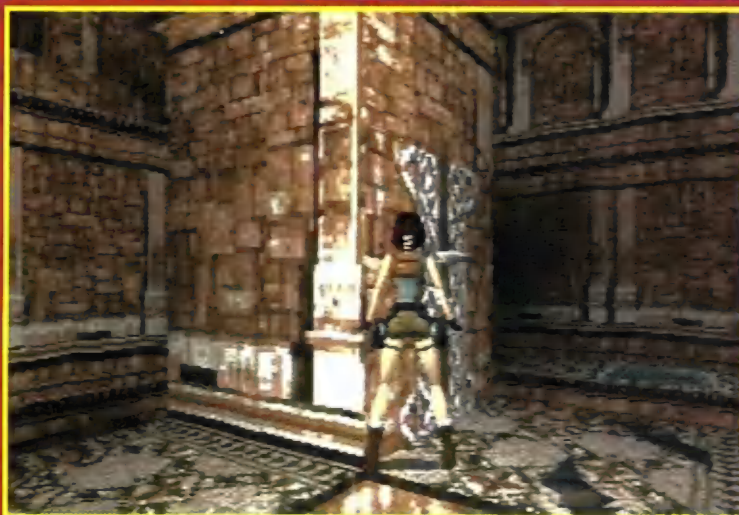


11

sous l'eau vers l'ouest.

• **SECRET 3.** Il y a une ouverture au plafond qui donne sur une pièce. Des munitions pour le fusil à pompe et une médecine vous attendent.

Replongez et continuez vers l'ouest. Sortez de l'eau et actionnez le levier: l'eau va disparaître. Retournez d'où vous venez et abattez le crocodile. Allez au bout du couloir à l'est et prenez le chemin à droite. Montez. Vous allez débarquer dans une immense salle. Sauvegardez sans



12

tarder. Il y a quatre portes dans cette salle avec une inscription au-dessus: Neptune, Atlas, Damoclès et Thor. Les leviers pour ouvrir ces portes se trouvent tous sur les plates-formes

au milieu de la pièce à différentes hauteurs (dont un tout en bas).

• **SECRET 4.** Juste après avoir ouvert la porte de Thor (photo 12), tournez-vous à droite, faites un saut en courant pour atterrir sur la plaque grise qui ouvrira un passage secret en bas. Tournez-vous à droite, faites un roulé-boulé pour tomber de la plate-forme, rattrapez-vous et laissez-vous tout de suite tomber. Faites un deuxième roulé-boulé, courez, faites un troisième roulé-boulé pour tomber au bout de la plate-forme, courez tout droit en vous laissant tomber jusqu'à la salle secrète. Attention aux chauve-souris! Le timing est serré. Un sac de médecine et des munitions pour le magnum vous attendent. Ressortez. Explorez cette immense salle pour récupérer de la médecine. Voici ce qu'il faut faire pour trouver les clés dans les quatre salles. Attention, le tueur viendra vous harceler (il est en bas). Tirez lui dessus pour le faire déguerpir

longtemps sur la dalle pour le faire tomber et barrez-vous vite avant qu'il ne vous écrase. Ensuite, utilisez les blocs pour monter tout en haut, faites un saut en courant et vous agrippant et prenez la clé.

• **ATLAS.** Un singe vous attend au tournant. Une fois dans le couloir incurvé avec la boule logée en haut, courez vers elle, faites un roulé-boulé pour vous retourner et courez vite pour vous laisser tomber dans le trou (faites un saut de recul pour vous plaquer au mur). La boule passera par-dessus vous sans dommage. Prenez la médecine, remontez. Sur le mur ouest un peu



13

plus haut, il y a un passage. Grimpez et récupérez la clé.

• **DAMOCLES.** Courez à travers la pièce, prenez la clé dans l'autre salle. Grimpez pour prendre la médecine et les munitions pour le magnum. Pour ressortir, marchez lentement, un œil au plafond afin d'éviter les épées qui tombent. Gare à la première épée qui dégringole au pas de la porte sur le sigle oméga (photo 13).

• **NEPTUNE.** Plongez dans l'eau, vous serez propulsé jusqu'au fond. Actionnez l'interrupteur qui se trouve dans un petit couloir à gauche de la grille (un peu en hauteur). Prenez la clé qui se trouve derrière la grille désormais ouverte et sortez vite (il n'y a plus de courant).

Les quatre clés obtenues, redescendez. Restez un niveau au-dessus du rez-de-chaussée pour buter les lions qui sont apparus. Insérez les quatre clés dans les quatre serrures et la porte s'ouvrira.



## NIVEAU 6: LE COLOSSEUM

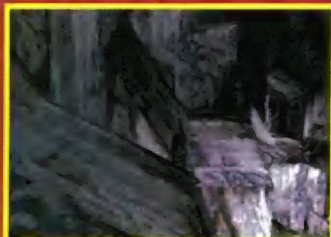
14 objets • 3 secrets

A

vant de plonger dans l'eau, butez le crocodile. Plongez, traversez.

Attention aux deux tigres qui vous attendent à la sortie de l'eau. Allez au nord-est de l'édifice. Grimpez sur le rebord de la falaise et sautez sur le rebord de l'édifice. Vous êtes alors au "premier étage" de la façade. Il y a une trousse de médecine au bout de l'autre côté. Revenez sur vos pas. Montez d'un étage, et allez à l'extrémité sud-ouest. De là, vous pourrez sauter sur la paroi rocheuse.

• **SECRET 1:** A partir de cet endroit, faites des sauts vers l'ouest de manière à toujours retomber sur des plans légèrement inclinés de la falaise (un saut normal, puis un saut en courant). C'est difficile (photo 14), mais si vous réussissez, vous



14

arriverez à une caverne avec des munitions pour le magnum.

Revenez à l'endroit juste avant le Secret 1 (au deuxième étage de la façade extérieure, à l'extrémité sud-ouest). Cette fois-ci, prenez le passage juste en bas au sud. Tuez les crocodiles d'en haut. Descendez pour prendre la médecine. Remontez là où vous étiez. Sur la façade nord juste au bord du trou, vous pouvez sauter et vous accrocher à une crevasse. Ainsi, vous pouvez franchir le trou.

• **SECRET 2:** Au milieu de la crevasse, le passage s'élargit: on peut monter et accéder à des munitions pour le fusil à pompe.

Après le trou, suivez le chemin, vous arriverez à l'antichambre de l'arène. Ouvrez la grille et butez le lion. Allez dans l'arène. Le tueur va venir vous harceler. Faites-le fuir comme auparavant. Mettez-vous au bord de la tribune et tuez d'en haut les

animaux dans l'arène. Empruntez le passage dans le coin nord-est de l'arène. Attention aux deux lions. Actionnez les deux interrupteurs dans cette pièce et ressortez maintenant que la grille est ouverte. Sauvegardez et remontez dans l'arène. Attention, trois nouveaux lions ont fait leur apparition. Allez vers la grille au sud-est de l'arène (un lion est caché par les rochers). Laissez-vous glisser: vous arriverez dans une pièce avec une porte, deux grilles au nord et une dalle-interrupteur au sud. Le timing est très important. Courez vers cette dalle, faites un roulé-boulé de manière à vous retourner tout en enclenchant la dalle (les deux grilles sont ouvertes). Courez vers la grille de gauche (nord-ouest), actionnez le levier, puis sans vous arrêter courez vers la droite tout en tournant pour passer sur la plaque grise sans toucher le mur et sortez. Courez vers la gauche, passez la grille, puis la deuxième au fond. Actionnez le levier et le tour, et la porte et les grilles seront ouvertes. Pour aller plus vite, vous pouvez sauter au début et il ne faut surtout pas toucher les murs. N'oubliez pas la médecine dans la deuxième pièce. Prenez le couloir après la porte, sauvegardez dans le trou. Attention aux pieux. Continuez votre chemin et escaladez. Vous vous retrouvez sur les rochers au-dessus de l'arène au sud. Une fois sorti, grimpez au sud-ouest pour récupérer les munitions pour le fusil à pompe. Maintenant, il faut sauter en courant de l'autre côté, vers le nord-est sur les rochers près de la tribune de l'arène. Sautez encore une fois vers le nord pour rejoindre la tribune. Gare aux deux gorilles dans la pièce. Tirez le bloc dans le coin nord-est. Prenez la médecine et actionnez le levier. Sauvegardez et retournez dans l'arène en vous laissant tomber. Remontez dans la tribune par le coin sud-ouest. Rentre dans la pièce du même coin. Une fois la grille franchie, celle-ci va se refermer et la boule dévalera. Avancez et laissez-vous tomber. Remontez, avancez et actionnez le levier. Ressortez dans les tribunes et allez jusqu'à la pièce dans le coin nord-ouest (gaffe au lion).



15

• **SECRET 4: LES MAGNUMS.** Dans cette pièce, allez près du pilier à gauche de l'entrée. Placez-vous bien droit face au bloc. Lara doit faire face au nord (photo 15). Ensuite, faites un saut en arrière, puis un pas lent en arrière. On entend la porte s'ouvrir. Tout de suite, faites un saut départ arrêté vers l'avant (réception sur le bloc). Ne lâchez plus le bouton de saut et faites: Droite, Arrière, Gauche, Avant. Courez vers la porte avant qu'elle ne se ferme. Les magnums sont là avec deux grosses médecines et des munitions pour l'uzi.

Ressortez de cette salle secrète et, avant de redescendre, n'oubliez pas de sauter sur la plate-forme située à l'est pour actionner le levier. Attention en redescendant. Ressortez pour aller dans la salle nord-est. L'entrée est en hauteur. Attention au tueur qui vous attend sur le chemin. Il est toujours

invincible, donc faites-le fuir. Montez dans cette salle, actionnez l'interrupteur et plongez dans l'eau. Vous déboucherez dans une petite pièce avec une médecine. Poussez le bloc deux fois et, une fois dans l'autre pièce, tirez-le pour le dégager du coin: vous y trouverez une clé. Maintenant, retournez dans la salle au sud-est (celle avec les deux gorilles et le bloc) en passant par l'arène et les rochers au sud (comme avant). Une fois là-bas, franchissez la porte à l'est: il y a une sauvegarde et une médecine. Revenez sur vos pas et ouvrez la grille. Plongez dans l'eau. Remontez à la surface dès que possible et actionnez le levier. Avant de replonger, shootez le crocodile et nagez vers la sortie située au sud.





## NIVEAU 7: LE PALACE DE MIDAS

21 objets • 3 secrets

**S**ortez de la piscine. Allez à l'ouest dans les ruines.

Attention aux deux singes. Sortez de cette pièce par le fond à l'ouest et vous arriverez devant un temple (encore deux singes). Prenez la médecine et rentrez dans le temple. Actionnez le levier et sauvegardez. Attention aux singes en ressortant. Revenez près de la piscine. Prenez le couloir au nord et butez le crocodile. Suivez le couloir, ne prenez pas l'escalier et continuez. Vous arriverez au pied d'une structure à plusieurs étages avec des alcôves. Fouillez bien cet endroit pour récupérer tous les objets (attention aux gorilles et aux lions). Revenez dans le couloir et cette fois-ci prenez l'escalier. Vous arriverez dans une énorme salle avec des piliers, trois gorilles et des portes avec des runes gravées au-dessus. Ces signes indiquent la position des leviers. Montez sur le pilier dans le coin sud-est et sautez de pilier en pilier pour arriver jusqu'à la plate-forme avec la série de leviers. Avant tout, descendez par l'escalier pour ouvrir la grille en bas et ne plus avoir à repasser par les piliers. Maintenant, notez bien les runes au-dessus de chaque porte: le "Y" indique un levier baissé tandis que le omega ("u" inversé) indique un levier levé. Par exemple, pour ouvrir la porte située au nord, il faut baisser le levier le plus à droite et celui le plus à gauche (photo 16). Derrière cette porte, vous trouverez un lion, mais aussi une sauvegarde (en haut) avec des munitions pour le fusil à pompe, et une salle avec des emplacements pour trois lingots. C'est la fin du niveau. Reste à trouver les trois lingots. Sauvegardez, revenez dans la grande salle et actionnez les leviers pour ouvrir la porte au nord-ouest. Allez-y: il y a des pieux sur le sol.



16

Marchez lentement et prenez le couloir au nord. Tirez deux fois le bloc et actionnez le levier caché dans le petit couloir derrière. Continuez à monter jusqu'à déboucher de nouveau dans la salle (en hauteur cette fois). Sauvegardez et sautez sur le premier pilier en face de vous. Ensuite, sautez de pilier en pilier pour faire le tour de la salle. N'oubliez pas de vous accrocher, les pieux attendent en bas. Vous



17

arriverez dans une petite salle. Dégainez le fusil à pompe rapidement pour décaniller le gorille, prenez le lingot et revenez dans la grande salle. Ouvrez la porte sud avec les leviers et allez-y. Dans cette salle, il y a une série de piliers enflammés (photo 17). Avant tout, sauvegardez. A partir du moment où vous approchez de la ligne, les flammes disparaîtront pendant un temps limité. Il faut sauter en courant sans s'arrêter de pilier en pilier (on peut changer un peu la direction de Lara durant le saut) et s'accrocher de l'autre côté. Remontez vite pour passer la dernière flamme. Si vous échouez, plongez dans l'eau pour éteindre les flammes et recommencez (attention aux rats dans l'eau).

**Tip:** ne lâchez pas le bouton de saut. Prenez le lingot, sauvegardez et plongez dans l'eau pour revenir dans la grande salle. Ouvrez la dernière porte située au sud-ouest (le levier de gauche doit être levé) et allez-y. Dans cette salle, il y a un énorme pilier. Descendez en prenant le couloir à l'ouest, descendez à droite et retirez le bloc pour que le pilier s'effondre. Remontez et prenez les escaliers au sud. Du sable est tombé dans la pièce. Sauter sur la plate-forme de sable à droite, puis sur celle un peu plus haut à droite. De là, sautez sur le pilier. Sauter encore

sur la plate-forme de sable à l'est. Ressautez deux fois et vous atteindrez l'ouverture dans le mur en face à l'est. Grimpez et sauvegardez. Vous voilà perché sur un promontoire rocheux face à une énorme structure avec un bassin. Placez-vous au bord et tuez les gorilles (sans oublier celui du bas). Prenez votre élan et sautez de l'autre côté.

• **SECRET 1.** Suivez l'eau vers l'ouest et tuez les deux crocos avant de vous mouiller. Ou alors, jouez les appâts. Plongez et nagez sous l'eau pour réapparaître dans une caverne. Remontez sur la berge au nord et grimpez sur les rochers à l'ouest de l'eau (photo 18). Pour arriver de l'autre côté, il faut sauter puis ressautez tout en glissant. Il suffit de



18

garder le bouton de saut appuyé. Vous trouverez des munitions pour le magnum et une médecine. Ressortez en nageant.

• **SECRET 2.** Revenez à l'extrémité nord-est du bassin (en face, vous pouvez voir l'ouverture par laquelle vous êtes entré dans cette caverne). Si vous regardez en bas (photo 19),



19

vous verrez une médecine. Laissez-vous tomber, agrippez-vous et tombez sur cette médecine. Vous obtiendrez aussi des munitions pour l'uzi et le magnum.

Sautez pour ressortir et butez le gorille. Explorez les alcôves au sud et revenez sur vos pas. Vous pouvez sauter de l'autre côté à l'ouest en diagonale (entre les colonnes). Préparez le fusil à pompe, car deux gorilles vous attendent dans les alcôves. De l'autre côté du précipice, vers l'ouest, il y a une crevasse. On peut même voir un sac de médecine. Faites le grand saut: ça passe tout juste en s'accrochant. Remontez pour la médecine, agrippez-vous à nouveau et déplacez-vous vers la gauche. Laissez-vous tomber au terminus et shootez les chauve-souris. Ressautez de l'autre côté et continuez votre chemin. Grimpez tant que vous pouvez et arrêtez-vous devant le couloir avec le sac de médecine. Il y a des dalles instables devant. Sauter en diagonale pour le prendre et sautez de nouveau en diagonale pour passer. Attention, les pas de côté déclenchent ce genre de dalle. Glissez tout en bas, laissez-vous tomber et descendez encore. Vous devriez vous retrouver dans la première pièce avec la piscine, mais cette fois-ci en hauteur. Surtout ne laissez pas le lion vous faire tomber. Faites le tour de la pièce et suivez le couloir. Grimpez vers le sud et vous déboucherez en hauteur dans les ruines. Surtout ne tombez pas et sautez sur le pilier à l'ouest. Rentrez



## NIVEAU 7 (suite)

dans la pièce. Avant de plonger, faites-vous un portefeuille en croco. Ensuite, nagez sous l'eau, remontez et grimpez: vous arriverez sur le toit du temple (sautez pour l'atteindre). Prenez le troisième lingot et sauvegardez. Sauter en bas sur les rochers de la paroi sud et tuez, de cette position, les deux tigres. Revenez dans la première pièce avec



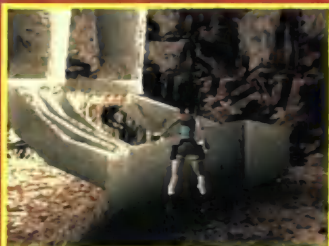
20

la piscine et dirigez-vous vers le jardin qui se trouve au sud. Attention aux deux gorilles.

• **SECRET 3.** Pour ouvrir la grille située au sud, il faut actionner le levier situé dans le coin à gauche (sud) de la grille d'entrée. Ce levier est "caché" par les arbres, alors observez bien la photo 20. Passez la grille au sud: deux murs de lames vous attendent. Sauter en courant, et surtout ne vous arrêtez pas entre les deux: la dalle s'effondre. Prenez les munitions pour le fusil à pompe, le magnum et la médecine. Revendez dans le jardin.

Ensuite, il faut monter sur le toit dans le jardin en grimpant par le côté nord. C'est le seul moyen. Prenez le sac de médecine et rendez-vous dans la salle de Midas. Surtout ne sautez pas sur la main. Mettez-vous à côté jusqu'à ce que vous puissiez utiliser les lingots pour les transformer en or (photo 21).

Sauvegardez. Retournez placer les lingots dans leurs emplacements et le niveau est fini.



21

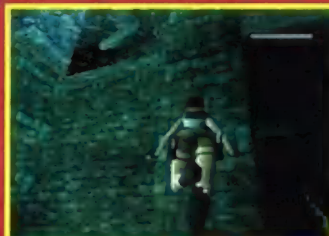
## NIVEAU 8: LA CITERNE

**L**aissez-vous tomber en vous agrippant et sortez vite les flingues pour tuer le rat. Pousser le bloc deux fois au nord puis, une fois dans la pièce, pousser-le à l'est contre le mur pour pouvoir actionner le levier. La porte va s'ouvrir, ainsi qu'une trappe. Avant de descendre, tuez les deux rats et prenez la médecine derrière la porte. Agrippez-vous et laissez-vous tomber par la trappe. Sortez de la pièce: vous arriverez dans une grande salle avec un bassin et plusieurs plates-formes. Nous l'appellerons la Citerne. Butez d'en haut tout ce qui traîne en bas. Le but dans ce niveau est de récupérer toutes les clés.

• **CLÉ ROUILLÉE N°1.** Sauter sur la plate-forme juste à l'est. Ensuite, butez le rat et agrippez-vous à la faille dans le mur au sud. Déplacez-vous vers la gauche jusqu'au coin, prenez les munitions et continuez vers le nord en vous agrippant jusqu'à ce que vous puissiez remonter. Revendez sur vos pas, mais cette fois-ci en empruntant le chemin au-dessus (sur votre droite). Après avoir pris la clé, laissez-vous tomber sur la plate-forme juste en dessous et revenez à votre point de départ (juste à côté à l'ouest).

• **CLÉ EN ARGENT N°1.** Sauter sur la plate-forme au nord puis sur celle à l'ouest: vous devriez être devant une porte. Mettez la clé rouillée dans la serrure. Avancez et grimpez vite sur le mur est (derrière vous). Butez les singes et sautez de plate-forme en plate-forme en haut vers l'ouest. N'oubliez pas la médecine. Le tueur viendra vous harceler d'en bas, alors faites vite. Sur la dernière plate-forme, sautez encore vers l'ouest, agrippez-vous au mur et déplacez-vous vers la droite pour sortir de cette salle. Allez dans l'autre salle et descendez en glissant. Attention aux trois crocos en bas et au rat. Faites le tour du couloir au sud pour prendre la médecine et dirigez-vous vers la sauvegarde (coin nord-ouest). Sauvegardez.

Grimpez et sautez de plate-forme en plate-forme. Pour la dernière, faites juste un petit saut vers le sud afin de bien tomber dessus. Agrippez-vous à la faille dans le mur et déplacez-vous vers la gauche. Actionnez le levier et marchez lentement vers la porte. Attention aux pieux. Butez les rats d'en haut et faites juste un petit saut en diagonale vers la gauche (nord-est) pour tomber. Allez dans le couloir, descendez (encore un rat). Vous allez débarquer dans une salle avec un petit bassin. Montez sur les grandes marches près du bassin et allez sur la plate-forme du mur est. Avancez, sautez vers l'ouest. Grimpez encore, sautez deux fois vers le nord et actionnez le levier. Revendez sur vos pas et prenez la clé en argent derrière la porte. Plongez dans le bassin. Suivez le couloir immergé: vous allez aboutir rapidement à un deuxième bassin. Ne sortez pas de l'eau et continuez dans le couloir immergé (au sud) jusqu'à vous retrouver dans le grand bassin de la Citerne.



22

• **SECRET 1.** Tuez les deux crocos de la berge et plongez dans le bassin: il y a deux petits passages dans la paroi ouest qui mènent tous les deux à des munitions pour magnum (photo 22).

Remontez par la berge est, grimpez au sommet du plan incliné (en passant par les côtés).



23

## 27 objets • 3 secrets

Sauvegardez. Sauter sur la plate-forme en U à l'ouest. A partir de cette plate-forme (photo 23), grimpez près de la sauvegarde et sautez vers le balcon à l'est. Empruntez le couloir jusqu'à la salle avec les grilles au sol (et l'eau en dessous). Attention à ne pas tomber dans les deux trous. Actionnez le levier dans le coin nord-est. Le niveau de l'eau dans la Citerne va augmenter considérablement et vous donner ainsi accès à de nouveaux endroits. Grimpez sur la plate-forme au sud-ouest et sautez sur les plates-formes pour atteindre le mur nord. Une médecine et des munitions vous attendent. Revendez sur la plate-forme au sud-ouest et grimpez vers le sud pour prendre la médecine.

• **SECRET 2.** A partir de là, placez-vous dans le coin sud-ouest en haut de la pente, sautez et agrippez-vous. Montez jusqu'à trouver les munitions pour le fusil à pompe. Pour les deux autres munitions, laissez-vous glisser et sautez au dernier moment pour pouvoir vous agripper en face.

• **CLÉ ROUILLÉE N°2.** Après une bonne glissade, vous voilà revenu dans la salle avec les grilles au sol. Tombez dans un des trous (attention aux rats) et nagez jusqu'à l'autre salle en prenant le passage immergé à l'est. Remontez par le coin sud-ouest hors de l'eau, allez au bout des marches et sautez de l'autre côté. Sauter (en courant) vers l'ouest et prenez la clé rouillée. Allez à l'ouest et butez les rats d'en haut. Laissez-vous tomber, agrippez-vous et déplacez-vous vers la gauche jusqu'à ce que vous puissiez tomber sans bobo. Sortez par le nord en glissant. Vous allez vous retrouver dans la Citerne (le niveau de l'eau a augmenté). Sauvegardez.

• **CLÉ EN ARGENT N°2.** Il faut refaire le chemin inverse de celui pour trouver la clé en argent n°1: plongez au fond du bassin originel de la Citerne (avant que le niveau de l'eau augmente) et nagez dans



## NIVEAU 8 (suite)



24

l'ouverture immergée au nord. Vous allez vous faufiler jusqu'à une pièce avec deux rats et une sauvegarde. Avant que l'eau ne monte, cette pièce était inaccessible. Montez, tuez les rats et récupérez tout ce qui traîne (médecine et munitions). Il y a un levier à actionner dans l'eau juste sous la surface à l'est (photo 24) pour ouvrir la grille qui se trouve en bas. Il ne reste plus qu'à prendre la clé en argent n° 2 et revenir dans la Citerne.

• **CLÉ EN OR.** A partir de la Citerne, allez vers la porte à droite de celle qui mène aux clés en argent n° 1 et 2 (à l'ouest). Ouvrez-la, plongez et faites attention aux pieux. Nagez sous l'eau jusqu'à la pièce

engloutie avec la médecine et la clé en or. Dès que vous prenez la clé, la grille s'ouvre et vous pouvez retourner dans la Citerne. Attention au crocodile à vos trousses.

Montez sur le balcon au nord. Vous avez les trois clés nécessaires pour passer (deux en argent et une en or). Mais avant...

• **SECRET 3.** Juste à gauche de cette porte, on peut pousser un bloc pour découvrir une salle secrète (photo 25). Dans cette salle, placez-vous sous la plate-forme au pied de la pente (collé au mur, face à l'ouest). Faites un saut vers la pente et gardez le bouton appuyé pour faire un saut périlleux, et ainsi atterrir au-dessus. Des munitions pour le magnum et une médecine vous attendent.

Revenez et ouvrez la porte avec vos clés d'argent. Grimpez sur le pilier, sauvegardez. Sautez à l'ouest puis au nord vers la serrure. Attention, un gorille vous attend. Utilisez la clé

en or et descendez. La salle suivante est très grande avec un sol en damier et des lions. Attention (bis), certaines dalles noires sur le sol sont instables. Allez au fond, actionnez le levier et grimpez vite: trois lions vont débouler par la porte ouverte au nord-est. Tuez-les du haut de



25

votre bloc et descendez. Juste derrière le levier se trouve un bloc que vous allez tirer. Derrière ce bloc, il y a la sortie du

niveau (un trou avec de l'eau). Avant de sortir, vous pouvez tirer ce bloc jusque dans la salle voisine (au nord-est) et vous en servir pour monter.

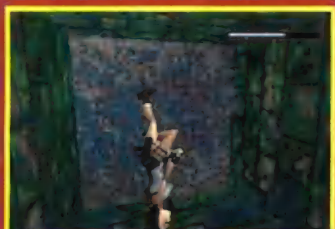
Vous aurez ainsi accès au niveau supérieur de la salle au damier qui contient deux rats, des munitions pour le magnum et de la médecine.

Il ne reste plus qu'à vous laisser tomber et à plonger dans le trou.

## NIVEAU 9: LA TOMBE DE QUALOPEC

26 objets • 2 secrets

**L**e temps est compté. Nagez vers le sud jusqu'à ce que vous débarquiez dans une petite salle immergée avec une barre-levier et une porte. Continuez à nager vers le sud (dans l'espèce de tranchée), descendez et



26

allez actionner le levier au fond du tunnel (photo 26). Revenez vite dans la salle pour voir que le niveau de l'eau a baissé. Grimpez, actionnez le levier et dirigez-vous vers la porte. Un crocodile vous attend de patte ferme juste derrière. Tuez-le

et grimpez par le côté nord. Une fois en haut, sautez en diagonale vers le sud-est sur la plate-forme. Rattrapez-vous. Grimpez sur le bloc au nord mais attention aux dards qui vont se déclencher. Placez-vous dans le coin nord-ouest de ce bloc et sautez en courant sur la plate-forme au sud-est. Sautez au nord, grimpez et actionnez le levier: la pièce se remplit d'eau. Plongez sous l'eau et prenez le passage qui vient de s'ouvrir à l'est. Il y a une médecine au sol. Remontez sur le bloc juste au-dessus. Sortez de la salle et plongez de nouveau dans l'eau. Nagez jusqu'au fond et abaissez le levier. Le niveau de l'eau baisse. Remontez à la surface et nagez vers le sud: le courant vous aspire. Vous arriverez dans une salle avec un bloc et un rat. Tirez le bloc pour pouvoir monter. Grimpez tout en haut, vous devriez apercevoir une borne de

sauvegarde. Sautez en diagonale et sauvegardez. Il y a des munitions pour le fusil à pompe à côté, mais attention au couperet qui va se déclencher (photo 27). Revenez sur la plate-forme précédente et allez dans l'ouverture à droite (le tueur vous y attend). Descendez prudemment, un mur de lames va apparaître. Passez-le et continuez à descendre. Butez le croco. Dans la salle, ramassez les trois munitions.

• **SECRET 1.** Dans cette salle, il y a trois dalles de couleur différente



27

(gris et vert). Marchez sur ces dalles et un passage s'ouvrira. Dans cette pièce secrète, mettez-vous dans l'encadrement de la porte face à l'est. Faites un saut de côté vers la gauche et gardez le bouton appuyé: vous ferez une série de sauts jusqu'à une plate-forme avec des munitions pour le fusil à pompe et une médecine.

Revenez dans la salle avec la borne de sauvegarde et, cette fois, prenez le passage au nord à gauche. Avancez, laissez-vous tomber et agrippez-vous. Déplacez-vous vers la droite, remontez et actionnez le levier. Le niveau de l'eau est monté: c'est le moment de plonger (vous voilà revenu dans la salle avec le secret 1). Nagez à la surface et remontez par le passage au sud (un rat!). Plongez, vous arriverez dans une pièce avec un lion, une sauvegarde et des pics.



## NIVEAU 9 (suite)

Sauvegardez. Prenez un des deux couloirs en bas au nord et actionnez le levier. Butez les gorilles en haut et montez sur la plate-forme verte. Sautez dans l'ouverture au sud (attention aux pics, accrochez-vous à la faille à gauche). Prenez la médecine et la clé en or. Redescendez et allez au nord dans la salle avec le bassin. Utilisez la clé, sautez de bloc en bloc, prenez la médecine et continuez. Dans cette salle, poussez le bloc sur les dalles avec des inscriptions pour ouvrir les portes. Explorez les pièces, tuez les monstres et récupérez les munitions, les médecines et les clés rouillées. Attention: dans la salle en hauteur à l'est, il y a un mur de



28

lames à l'entrée. La dalle au nord-est ouvre deux portes. Attention:

dans la salle au nord-ouest, deux énormes boules se déclenchent à votre entrée. Courez et sautez sans attendre vers la clé. Ouvrez la porte avec les deux clés rouillées et sauvegardez.

• **SECRET 2.** Ne glissez pas! Sautez sur le côté droit de la pente (sud) et gardez le bouton appuyé ainsi que le paddle vers le haut. Vous ferez deux sauts en avant, un à gauche et encore un en avant jusqu'à un passage secret (photo 28). Recommencez si nécessaire en chargeant le jeu. Maintenant, pour passer les dalles instables, tournez-vous vers l'ouest. Restez près du mur derrière vous. Dans cette position, faites un saut de côté vers la droite, gardez le bouton de saut appuyé et mettez le paddle vers l'avant, la droite trois fois, l'arrière et la droite encore: vous ferez plusieurs sauts sur les dalles jusqu'aux munitions pour le magnum et l'uzi. Ce n'est pas évident, alors n'hésitez pas à recommencer. Sortez de la salle précédente en glissant: vous allez tomber dans l'eau. Évitez le croco et remontez à l'est. Continuez, grimpez jusqu'à



29

une salle avec un levier et un précipice rempli d'eau. Actionnez le levier avant de vous jeter à l'eau. Une fois dans l'eau, suivez le passage immergé au sud jusqu'à débarquer dans un lac avec un temple flanqué de deux statues de centaure. Ce lac est relié au premier par lequel vous êtes arrivé (après la glissade). Il y a une sauvegarde à gauche du temple, au sud, sur le sable. Plongez sous le



30

temple côté nord (photo 29) et allez dans le couloir immergé. Vous arriverez dans une pièce avec un levier et une sauvegarde. Sauvegardez, actionnez le levier et retournez au temple. Quand vous vous approchez de la porte, le centaure de gauche va prendre vie et vous attaquer (photo 30). Sautez de gauche à droite en le canardant pour éviter ses tirs. Rentrez dans le temple et vous pourrez enfin buter le tueur (photo 31). Vous récupérerez ses magnums de champagne, une clé et la deuxième partie du scion. Montez à l'étage, prenez les munitions sur les rebords au sud, la vie derrière le balcon et mettez la clé en or dans la serrure. Il ne reste plus qu'à sortir et à admirer la séquence.



31

## NIVEAU 10 : LA CITÉ DE KHAMOON

33 objets • 3 secrets

**C**ourez et tombez dans la salle. Montez sur le bloc au nord et agrippez-vous à la faille. Déplacez-vous vers la droite et actionnez le levier. La porte en bas est ouverte. Tirez le bloc et récupérez la médecine et les chargeurs de magnum dans le couloir derrière. Maintenant, tirez le bloc au-dessus sur le bloc en bas. Placez ce bloc de manière à pouvoir grimper au sud. Tuez la panthère, avancez, tuez la momie-lion. Il y a une grande porte à l'est, un sphinx (avec une entrée), une sortie au sud en haut, de l'eau à l'ouest (avec un pilier et quatre logements) et une grille au sud-ouest. Plongez dans l'eau et ramassez les munitions pour le magnum. Escaladez le sphinx par le côté gauche de sa tête. Prenez les

munitions pour le fusil à pompe et la clé et sauvegardez. Allez entre les pattes du sphinx, tirez le bloc et ouvrez la porte. Avancez, dans la pièce montez sur le premier bloc à droite, sautez de bloc en bloc, ramassez la médecine et tuez la panthère en bas. Prenez le couloir en haut du bloc au nord-ouest. Montez, tuez la panthère, avancez, passez sous le pont, tuez les crocos et sauvegardez. Descendez dans la pièce. Montez sur le passage incliné à l'est, et sautez de côté pour éviter la pierre qui va tomber. Plongez dans l'eau à l'ouest, et prenez le passage immergé. Actionnez le levier qui ouvrira la porte, et avancez. Sortez vite de l'eau et butez le croco. Grimpez sur la plate-forme. Allez sauvegarder, puis poussez le bloc

de manière à atteindre la plate-forme au nord. Allez dans la pièce, grimpez au plafond et actionnez le levier. Ressortez et poussez le bloc vers l'est puis au sud. Grimpez dessus et sautez pour atteindre la plate-forme au sud. Poussez l'autre bloc et détruisez la momie (sans tomber)... Actionnez l'interrupteur, puis sortez de la salle. Poussez de nouveau le bloc, grimpez dessus, sautez sur la plate-forme au centre



32

de la pièce et grimpez au plafond. Dans cette pièce, actionnez l'interrupteur. Face à l'ouverture, allez dans le coin est, et sautez sur les dalles (photo 32) puis sur le promontoire rocheux pour récupérer les munitions pour le magnum. Glissez par la pente au sud-ouest. Prenez la médecine. Ressautez sur le promontoire rocheux pour atteindre le toit et récupérer d'autres munitions pour le magnum.

• **SECRET 1.** Descendez et allez dans le coin nord-ouest de la salle (photo 33). Vous y trouverez une médecine et des munitions pour le magnum.

• **SECRET 2.** Retournez dans l'eau, refaites le chemin qui vous amène



## NIVEAU 10 (suite)



33



34

près du gong blanc (photo 34). Accrochez-vous au rebord et laissez-vous tomber. Vous trouverez des munitions pour l'uzi.

Allez près de l'idole du chat et tombez par le coin sud-ouest. Descendez et prenez le passage au sud (surtout n'allez pas de l'autre côté pour glisser: c'est un piège). Récupérez les munitions pour le magnum et descendez. Actionnez l'interrupteur puis sauvegardez. Tuez les deux panthères, descendez et tuez les deux autres panthères. Prenez la médecine qui se trouve dans le couloir à l'ouest. Sortez et montez sur le bloc au

sud pour atteindre la plate-forme.

• **SECRET 3.** Prenez le pont, contournez le pilier par le nord-ouest (photo 35) et faites un grand saut pour vous accrocher. Vous trouverez des munitions pour le fusil à pompe.

Tuez les deux panthères, descendez et prenez la médecine qui se trouve dans couloir qui s'est ouvert à l'est. Remontez et prenez le couloir au sud. Attention à la momie. Dans la salle, grimpez au sud-ouest: vous arriverez dans une autre salle. Montez sur le bloc et prenez la clé de saphir. Redescendez et montez dans le couloir au sud-est. Sautez de plate-forme en plate-forme, ramassez les munitions pour le magnum et actionnez l'interrupteur. Revenez. Attention: le sable s'est vidé de la pièce. Laissez-vous tomber sur le plan incliné, glissez et sautez. Ensuite, descendez en vous laissant tomber (pas sur le plan incliné). Allez dans la pièce au sud. Utilisez la clé de saphir. Passez la porte et c'est fini.



35

NIVEAU 11: L'OBÉLISQUE DE KHAMOON  
33 objets • 3 secrets

**C**e niveau fait directement suite au précédent. Passez la porte que vous venez d'ouvrir, allez à l'ouest et montez au sud. Prenez le couloir. Vous arriverez dans une salle couverte de hiéroglyphes où il y a des blocs à bouger. Tirez-les pour dégager les entrées. Prenez le couloir nord-ouest. Tuez la panthère et ramassez la médecine. Ressortez et allez dans le couloir à droite (sud-ouest). Tuez la panthère. Ressortez et prenez le couloir à côté au sud. Descendez, tuez la panthère et actionnez le levier. Remontez en escaladant les blocs au sud-ouest (prenez la médecine). Sauter dans l'ouverture à l'est. Entrez dans la pièce en sautant par-dessus le trou et prenez les munitions pour le magnum derrière la porte. Descendez, revenez dans la salle avec les blocs et allez dans le dernier couloir. Plongez dans l'eau et nagez dans le couloir. Ressortez vite et montez sur la plate-forme au centre de la pièce. Sauvegardez et tuez le crocodile. Replongez dans l'eau et récupérez une médecine, des munitions pour le magnum et la clé de saphir (photo 36). Revenez dans la salle aux blocs, utilisez la clé dans la serrure qui se trouve dans le couloir au nord-est. Revenez dans la salle aux blocs. Placez un bloc sous l'entrée en hauteur et grimpez. Sauvegardez et montez les escaliers. Tuez la momie-panthère (attention, elle explose quand elle meurt). Actionnez l'interrupteur au nord-est, et allez sur le pont au sud-est. Prenez l'œil d'Horus et tombez dans l'eau, ramassez les munitions pour le magnum.



36

Remontez sur la plate-forme centrale et prenez les cartouches pour le fusil à pompe. Allez dans le passage entre les blocs gris au sud-ouest. Glissez et tuez les deux panthères. Descendez dans la pièce et grimpez sur les marches à l'ouest. Sauter sur le bloc au sud, puis sur celui au nord, et encore au sud pour atteindre le bloc en hauteur. Sauter sur le pilier à l'est, puis sur la plate-forme. Prenez la médecine et grimpez sur la plate-forme au sud. Sauter deux fois à l'ouest, puis au nord. Grimpez sur la plate-forme, puis sautez sur la plate-forme au sud et enfin à l'est. Sauvegardez, grimpez au nord et tuez la momie-panthère. Actionnez le levier au pied de l'escalier. Montez l'escalier et actionnez l'interrupteur. Glissez dans le trou. Une fois en bas, actionnez l'interrupteur qui est dans la première alcôve à l'ouest (la pente devient un escalier). Tuez la panthère et prenez les munitions pour le magnum dans le coin sud-est de la salle. Grimpez l'escalier, n'oubliez pas les munitions pour le magnum sur la plate-forme de gauche. A mi-chemin de l'escalier, descendez pour sauvegarder et allez à l'ouest dans la salle avec les ponts. Sauter au sud, allez sur le pont et ramassez l'anck. Revenez sur vos pas et, dans cette salle, montez l'escalier au nord, prenez la médecine et actionnez le levier. Tombez à l'ouest et allez dans la salle au nord. Allez à l'ouest, accrochez-vous au rebord et allez au nord.

• **SECRET 1.** Remontez dès que possible et grimpez sur la plate-forme en hauteur. Récupérez la médecine et les munitions pour le magnum.

Descendez sur la plate-forme et allez dans le passage au nord. Vous allez revenir dans la pièce. Tombez sur le bloc à l'ouest, accrochez-vous et déplacez-vous vers l'est. Descendez, agrippez-vous encore et



## NIVEAU II (suite)

déplacez-vous vers le sud (à droite). Laissez-vous tomber et faites un grand saut vers l'ouest pour sauvegarder. Actionnez le levier au sud et revenez dans la salle. Revenez sur la plate-forme précédente et descendez. Explodez les deux momies-panthères et remontez par l'ouest. Sortez de la salle, allez sur le pont et ramassez le scarabée. Allez à l'est, grimpez sur le bloc, descendez l'escalier et sortez de la salle par l'est. Montez l'escalier devant vous, sautez à l'est et accrochez-vous à la faille. Déplacez-vous vers la droite et tombez sur le bloc. Agrippez-vous et laissez-vous tomber à l'est. Actionnez le levier au fond du couloir, revenez et montez à l'escalier qui vient de se former à droite. Une fois en haut, escaladez à gauche et atomisez la momie-panthère. Sauvegardez, actionnez les deux leviers et prenez la porte qui s'est ouverte au sud. Descendez les escaliers, et tombez au nord derrière les grillages. Ramassez la médecine et les munitions pour magnum.



37

• **SECRET 2.** Remontez, allez à l'ouest (longez les colonnes) (photo 37) et sautez sur le pilier central au nord. Vous trouverez une médecine et des munitions pour l'uzi.

• **SECRET 3.** Maintenant, du coin nord-ouest du pilier, faites un grand saut en direction du gong. Vous trouverez une médecine et deux chargeurs pour l'uzi.

Descendez par l'est, allez sur le pont au milieu, et sautez en diagonale au sud-est sur l'autre pont pour récupérer le sceau d'Anubis. La porte sous l'eau

(juste en bas) est maintenant ouverte. Plongez dans l'eau, allez dans le passage immergé désormais ouvert, descendez et nagez vers le nord au bout du couloir, prenez le passage à l'est, remontez et sortez de l'eau (ce passage sous l'eau est très long). Butez la momie. Sauvegardez. Maintenant, vous pouvez tranquillement ramasser les objets qui se trouvent dans les alcôves sous l'eau (vous trouverez deux médecines, des cartouches pour le fusil à pompe, trois munitions pour le magnum). Revenez dans la pièce où vous avez sauvegardé, sortez en grimpant vers le nord (vous verrez l'ancien niveau à travers les grilles). Tuez la momie-panthère, descendez dans la salle et prenez la médecine au nord-ouest. Grimpez sur les blocs et sortez de la salle par le nord-est. Descendez des blocs, et allez placer les quatre objets sur la colonne au nord-ouest (près de l'eau). La porte à l'est est enfin ouverte.

Allez-y...



## NIVEAU 12: LE SANCTUAIRE DU SCION

28 objets • 1 secret

**A**vancez dans la salle à l'ouest, ramassez les deux munitions de magnum et prenez le grand escalier. Deux panthères-zombies vont vous agresser. Après leur avoir réglé leur compte, allez jusqu'à la salle en haut des escaliers. Prenez les munitions pour le magnum et grimpez par le bloc dans la salle au-dessus. Vous allez vous apercevoir que vous étiez dans la tête d'un énorme sphinx. Avant de descendre, grimpez dans la montagne à l'est et prenez la médecine. Descendez du sphinx par le sud. Fouillez les alentours du sphinx, butez le monstre et récupérez les deux munitions pour le magnum (on en a jamais trop). Il faut escalader les rochers en face du sphinx. Pour cela, grimpez sur le bloc en face de Lara (photo 38). Ensuite, grimpez



38

sur celui de gauche (au sud), sautez sur celui au nord, puis sur celui plus haut au sud. Montez sur celui à l'ouest, sautez au nord, faites un grand saut encore au nord. Grimpez à l'ouest, récupérez les munitions pour le magnum au nord puis montez sur le bloc incliné au sud, sautez au sud jusqu'à la sauvegarde. Sauvez et actionnez le levier.

Attendez que la gargouille arrive et détruisez-la. Faites un saut en diagonale vers le sud-est pour atteindre la plate-forme où se trouvent des cartouches pour le fusil à pompe. Sautez en courant à l'est et agrippez-vous à la plate-forme pour récupérer les autres cartouches. Laissez-vous tomber de la plate-forme par l'ouest et allez au nord-est du sphinx dans le couloir qui s'est ouvert. Entrez et allez vers le plan incliné au nord. Faites un demi-tour et reculez pour glisser. Ainsi, vous pourrez vous agripper au

rebord pour ne pas tomber dans l'eau. Déplacez-vous vers le nord et laissez-vous tomber sur la plate-forme. Prenez les munitions pour le magnum. Grimpez ensuite par le passage au sud. Allez devant le plan incliné et glissez. Tombez dans l'eau et ramassez la clé en or. Sortez de l'eau et retournez devant le plan incliné. Glissez de nouveau et sautez au bout de manière à vous



39

accrocher au pont. Utilisez la clef dans la serrure, allez dans la pièce au bout du pont. Tuez le centaure, puis prenez l'ankh et la médecine. Sauvegardez et revenez dans la caverne du sphinx. Longez la droite et repérez les piliers dans le coin nord-ouest. Grimpez sur le plus petit à droite de Lara (photo 39), puis sautez sur celui au nord-ouest. Grimpez sur la plate-forme à l'ouest. Sautez sur le pilier à l'ouest, puis sur celui au sud-est. Grimpez enfin sur la demi-arche et sauvegardez. Passez le mur de lames pour prendre la petite médecine et avancez pour abaisser le levier (attention au trou) qui ouvre la porte au sud-est. Attention à la gargouille. Faites un petit saut à l'ouest pour récupérer la médecine puis tombez à l'ouest. Allez devant le sphinx, remontez sur les blocs et grimpez par le même bloc indiqué sur la photo 38. Grimpez au sud, puis sautez sur celui au sud, et cette fois-ci allez au sud. Allez à l'est et sautez sur la plate-forme au sud-est. Sautez à l'est de plate-forme en plate-forme pour arriver jusqu'à la porte qui s'est ouverte en hauteur. Sauvegardez et entrez dans la pièce. Allez au sud-est et poussez le bloc. Faites le tour, grimpez sur le bloc et montez. Tuez le centaure puis entrez dans la pièce. Prenez la médecine et l'ankh. Ressortez de ces deux pièces. Une fois dans la



## NIVEAU 12 (suite)

caverne, laissez-vous glisser vers le nord pour atterrir sur le sphinx. Montez sur le bloc (placez-vous le plus au nord possible) et sautez sur la tête du sphinx. Grimpez et utilisez une première ankh. Tombez à l'ouest, utilisez la deuxième ankh et sauvegardez.

• **SECRET 1: LES UZIS.** Tournez-vous au sud et avancez au bord de la tête du sphinx. Vous verrez des munitions flotter dans l'air: il y a une plate-forme invisible. Grimpez à l'est et allez dans le coin sud-est. Faites un grand saut et vous pourrez prendre les uzis et des munitions pour uzi (photo 40). Testez les uzis sur les deux gargouilles qui vont arriver. Faites

un grand saut vers "l'oreille" du sphinx et accrochez-vous. Déplacez-vous le plus à droite possible et laissez-vous tomber.

Allez sous la porte entre les pattes du sphinx et tombez dans l'eau. Plongez et récupérez tout ce qu'il y a au fond du bassin (munitions pour



40

uzi, cartouches pour fusil à pompe). Actionnez le levier entre les jambes de la statue de droite. Vous allez être aspiré et vous arriverez dans une pièce. Grimpez sur le bloc le plus petit, puis sautez sur celui au nord, et enfin sautez sur celui à l'est (accrochez-vous). Sortez de la salle (attention à la gargouille). Sauvegardez.

Allez au sud et laissez-vous tomber. Sauter au sud, laissez-vous tomber au nord et sautez sur le pilier sombre à l'ouest. Allez ensuite sur le bras gauche de la statue de droite, et

actionnez le levier. Plongez dans l'eau et allez entre les jambes de la statue de gauche. Entrez dans la pièce, sortez de l'eau, suivez le couloir (ramassez les munitions). Sauvegardez. Ramassez le scarabée. La grille s'ouvrira. Shootez le centaure et la panthère-

zombie. Insérez le scarabée dans le logement près de l'autre grille. Prenez la médecine et les munitions pour le magnum. Glissez, remontez par le sud, tombez dans la pièce et butez le tueur.

Montez les escaliers à l'ouest et prenez le dernier scion.



## NIVEAU 13: LES MINES DE NALTA

26 objets • 3 secrets

**R**emontez à la surface derrière la cascade. Actionnez le levier. Retournez dans l'eau, sortez sur la berge près du bateau et prenez le passage au sud. Dans la prochaine salle, tirez la caisse. Actionnez le levier qui se trouve derrière. Retournez sous la cascade, grimpez au sud, suivez le couloir et faites un



41

grand saut vers la plate-forme au nord. Continuez votre chemin jusqu'à la salle avec un bâtiment. Prenez la médecine, rentrez dans le bâtiment, prenez la médecine et sauvegardez. Il faut ensuite trouver les trois fusibles qui permettront de baisser la cabane en suspens. Allez dans la salle à l'ouest. Poussez la caisse pour pouvoir grimper sur le bâtiment au nord-ouest (photo 41). Allez sur la dalle qui s'écroule et

tombez. Suivez le couloir, actionnez le levier sur la droite et glissez au bout du couloir, puis tombez. Revenez dans l'eau et grimpez sur le bateau. Sauter à l'est, escaladez la caisse de gauche. Avancez parmi les caisses "Nalta". Prenez les munitions pour le magnum et dégagez le passage bloqué par les caisses sombres. Actionnez le levier. Revenez dans l'eau et allez dans la pièce avec le wagon au sud-est. Prenez le passage qui était bloqué par le wagon. Poussez la caisse deux fois, puis montez dessus et grimpez dans le plafond à l'ouest. Prenez les munitions pour l'uzi et actionnez l'interrupteur. Descendez, contournez la caisse et continuez dans le couloir en face. Vous arriverez dans une grande pièce avec un fusible par terre. Ramassez-le et repartez dans l'eau. Retournez sous la cascade, et allez dans la pièce où il y a les deux bâtiments. Allez vers la porte à l'ouest (elle s'ouvrira lorsque vous approcherez). Entrez dans la salle et accrochez-vous sur le mur au nord. Déplacez-vous vers la gauche. une fois au-dessus du premier trou après la barrière, hissez-vous. Marchez au bout de la plate-forme (à l'ouest), sautez sur l'autre plate-

forme et prenez à droite au bout. Ramassez le fusible et sauvegardez. Continuez à avancer (attention aux rochers). Descendez dans le trou, allez à l'est (un rocher va rouler). Monter sur le mur, allez au bout à gauche et suivez le couloir. Laissez-vous tomber. Vous êtes dans la salle avec les deux bâtiments. Prenez le couloir au sud. Vous arriverez devant un tapis roulant. Prenez le couloir à gauche et actionnez l'interrupteur. Revenez devant le tapis roulant et ramassez le fusible.

Allez dans la pièce où il y a un bâtiment en suspens. Allez dans la cabine et placez les trois fusibles.



42

Allez ensuite dans la cabane, qui est tombée, et récupérez vos pistolets. Escaladez la cabane, sautez vers l'ouverture à l'est.

• **SECRET 1.** Dans le couloir, il y a un trou dans le plafond. Grimpez dedans (photo 42) et avancez vers la porte. Elle va s'ouvrir. Glissez. La planche va se dérober. Sauter en avant et accrochez-vous au rebord. La planche va se refermer. Remontez et grimpez à l'est. Vous trouverez des munitions pour l'uzi et une médecine. Actionnez l'interrupteur pour sortir de la zone au secret.

Continuez dans le couloir et vous tomberez sur une sauvegarde. Tombez dans l'eau et allez dans la salle où se trouvait le premier fusible. Tuez monsieur "ça n'a rien de personnel..." et ramassez les munitions. Allez au sud-ouest (attention aux trous). Tombez en arrière et accrochez-vous. Sauvegardez. Tombez en arrière au sud et accrochez-vous. Lâchez prise et accrochez-vous juste après. Ramassez la médecine et accrochez-vous à la faille. Déplacez-vous vers l'est, laissez-vous tomber, agrippez-vous à la seconde faille et longez le mur. Laissez-vous tomber et sautez pour vous accrocher sur la faille à l'est. Longez le mur et laissez-vous tomber au bout. Suivez le couloir au



## NIVEAU 13 (suite)

sud (vous allez retourner devant la lave). Sauter sur la plate-forme à l'ouest au milieu de la lave. Sauter sur le pilier de droite à l'ouest, puis sur celui du milieu.



43

• **SECRET 2.** A partir de ce pilier, sautez vers le nord (photo 43). Poussez vite la caisse avant que la pierre ne vous écrase. Ensuite, tirez la caisse hors du coin et montez. Ramassez les munitions pour l'uzi et la médecine, puis sortez par le couloir. Vous arriverez dans un tunnel avec des rails dans lequel vous trouverez une médecine, des

munitions pour l'uzi et un fusil à pompe. Revenez sur vos pas et tombez par le trou situé au sud. Ressauter sur le pilier.

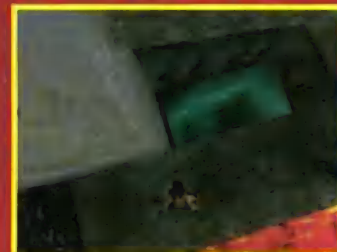
Sauter à l'ouest sur le pilier de droite, sur celui du milieu et enfin sur celui de gauche. Prenez le couloir à l'ouest et glissez. Sauter au sud et accrochez-vous pour franchir la lave. Hissez-vous et avancez parmi les caisses de TNT. Tirez la seule caisse cassée de TNT et amenez-la dans la salle à l'est. Placez-la de manière à pouvoir atteindre l'ouverture en hauteur au nord. Allez dans cette ouverture et sauvegardez. Remontez le couloir à l'est. Sauter en diagonale pour passer la lave et continuez à l'est puis au nord. Allez jusqu'au levier et actionnez-le. Ramassez les munitions pour le magnum et revenez dans la salle au TNT. Le passage à l'est est débloqué. Avancez et tuez Switch le skateboarder. Récupérez les uzi.

Explorez les rampes et ramassez les munitions.

• **SECRET 3.** Dans le coin nord-est, vous trouverez un trou rempli d'eau (photo 44). Plongez dedans et récupérez les munitions pour l'uzi et les médecines.

Prenez le couloir au sud et sauvegardez. Avancez dans le couloir (attention: chute de pierres). Prenez le couloir au nord et escaladez les plates-formes pour atteindre le haut de la salle. Vous arriverez dans une pièce marron. Poussez le bloc foncé. Grimpez au plafond. Tirez le second bloc et poussez-le sur le côté. Tombez dans l'autre pièce. Tirez le bloc. Revenez au premier bloc et poussez-le vers le sud. Actionnez l'interrupteur. Remontez au deuxième bloc et prenez la porte. Poussez le bloc, prenez le couloir et actionnez l'interrupteur. Revenez au niveau du premier bloc sauvegardez

et prenez la porte. Tuez l'enfoiré de service et piquez-lui son fusil à pompe. N'allez pas dans le bâtiment au sud. Grimpez sur la porte de la pyramide et sautez au nord-est pour atterrir dans l'encoche. Sauter ensuite d'encoche en encoche vers le nord. Puis sautez vers le mur nord pour atteindre la dernière encoche. Allez dans la petite salle et actionnez l'interrupteur. Allez dans le petit bâtiment au nord-ouest. Prenez la médecine et la clé de la pyramide. Utilisez la clé de la pyramide sur la serrure près de la porte de la pyramide.



44

## NIVEAU 14: L'ATLANTIDE

43 objets • 3 secrets

**R**amassez les munitions pour l'uzi avant de rentrer dans la salle. Attention aux boules qui vont libérer trois monstres (et plus ensuite). Faites le ménage, prenez les munitions pour l'uzi au sud et dirigez-vous vers la porte au sud-est. Montez l'escalier jusqu'à la prochaine salle. Il y a une médecine dans un coin au sud-ouest et des munitions pour le fusil à pompe au centre. Un monstre ailé et une momie-panthère apparaîtront en bas dès que vous vous en approcherez. Actionnez le levier dans le coin nord-est,



45

puis celui derrière la porte qui vient de s'ouvrir en face (nord-ouest). Un monstre apparaîtra quand vous approcherez de la porte au sud-ouest. Prenez cette porte et descendez. Actionnez le levier et sortez par le nord (la porte s'ouvrira toute seule). Butez le dernier monstre et prenez la porte au sud. Attention, la prochaine salle est composée de lave. Restez à l'entrée et butez le monstre ailé.

• **SECRET 1.** Retournez-vous et sautez en arrière pour vous accrocher au rebord (photo 45). Laissez-vous tomber et raccrochez-vous vite au second rebord. Remontez et prenez la médecine et les munitions pour le magnum et l'uzi. Remontez en suivant le couloir à l'ouest. Vous arriverez derrière le

mur de lames. Continuez à l'ouest. Dans la prochaine salle, allez au bout de la plate-forme translucide et tournez-vous vers l'ouest. Il y a une faille dans le mur. Reculez le plus possible et faites un saut (sans courir) pour vous agripper à cette faille. Ensuite, laissez-vous tomber et raccrochez-vous tout de suite à l'ouverture un peu plus bas. Continuez dans le couloir, actionnez le levier, remontez, prenez les munitions pour l'uzi et sautez pour revenir dans la salle. Sauter sur la plate-forme au sud,



46

agrippez-vous et remontez vite avant que le monstre ailé ne vous fasse tomber. Rôtissez-le si l'envie vous en chante. Continuez dans le couloir et sauvegardez.

• **SECRET 2.** Courez et sautez sur le pilier à l'est. Tournez-vous à gauche (nord) et sautez en courant sur la partie sombre du plan incliné (à gauche de Lara sur la photo 46). Faites immédiatement un saut vers la case sombre de droite pour éviter la boule. Faites un saut en courant vers le nord: vous glisserez un peu mais ne tomberez pas. Sauter au nord-est, puis au nord-ouest et encore au nord-est deux fois. Grimpez et prenez la médecine et les munitions pour le magnum et l'uzi.

Ressortez, plongez dans l'eau et actionnez le levier immergé au sud: la porte est ouverte pour un temps limité. Remontez par le nord-ouest, grimpez sur le pilier et sautez de



## NIVEAU 14 (suite)

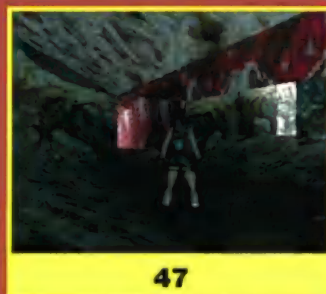


nouveau vers le nord comme au début du secret 1. Cette fois-ci, dirigez-vous vers la porte avant qu'elle ne se referme. Vous arriverez dans une salle. Actionnez le levier à l'est et prenez la porte qui vient de s'ouvrir derrière. Sauter sur la plate-forme, prenez la médecine, puis sautez sur l'autre plate-forme. Actionnez le levier et refaites le chemin inverse pour revenir dans la salle précédente. Le sol est désormais recouvert de lave. Prenez votre élan, sautez et agrippez-vous à la plate-forme collée contre le mur au nord. Sortez de cette salle par l'est et sauvegardez. Suivez le couloir (attention au trou) et plongez dans l'eau. Nagez vers l'ouverture au fond à l'ouest et actionnez le levier qui se trouve en bas près de l'entrée de la salle (au nord-est). Prenez les munitions pour le fusil à pompe, passez par la porte à l'ouest et remontez à la surface. Il y a un mur de lames entre vous et les munitions pour l'uzi. Pour le passer, courez et, au dernier moment, faites une roulade pour vous réceptionner de l'autre côté. Attention, un monstre ailé vous attend. Sauter vite sur la plate-forme au nord et toastez-le à partir du couloir. Revenez sur vos pas pour prendre les munitions pour l'uzi et continuez. Plongez dans l'eau et nagez jusqu'au bassin (il y a une médecine au fond derrière un pilier). Remontez par le sud et sauvegardez. Certains leviers ouvrent les trois portes sous l'eau, d'autre libèrent les monstres. Ne vous trompez pas et actionnez le levier au sud, celui au sud-est et celui au nord-ouest. Ensuite, passez par le chemin au nord, ramassez les munitions pour l'uzi et tombez dans l'eau. Nagez jusqu'au bout, remontez et suivez le couloir. A l'intersection, tournez à droite (au nord) et actionnez le levier pour ouvrir la porte. Entrez dans la salle et prenez les munitions pour l'uzi: une boule va bloquer l'entrée. Pas de panique: il faut déplacer le bloc qui se trouve au nord-ouest. Poussez-le au sud, puis à l'ouest de manière à bloquer la trajectoire de la boule. Ressortez par le sud (la porte va

s'ouvrir) et revenez ouvrir la porte précédente. Cette fois, quand vous entrerez, la boule sera bloquée par le bloc et vous pourrez passer. Allez à l'ouest donc, et suivez le couloir jusqu'à la prochaine salle (avec la lave en bas). Butez le monstre volant et sautez sur la plate-forme au sud-est. Sauvegardez. Dans la salle juste à côté, butez les deux monstres en faisant attention à ne pas glisser. Ensuite, placez-vous bien devant l'une des deux bandes rouges de l'autre côté. Laissez-vous glisser et sautez pour éviter les pics. Prenez la médecine, les munitions pour le fusil à pompe et l'uzi et sortez par le sud. Dans la caverne suivante, prenez les munitions sur le chemin au centre et butez le monstre ailé. Ensuite, revenez sur vos pas et sautez sur la plate-forme au nord. De là, sautez sur le bloc à l'est (attention à la distance, vous pouvez diriger votre saut une fois en l'air). Sortez vos uzis et canardez la bête volante. Grimpez par le couloir dans la caverne au nord et prenez les munitions pour l'uzi. Prenez votre élan et sautez sur le chemin au centre de la salle. Il faut atterrir sur la case beige pour ne pas glisser. Attention aux monstres derrière vous. Sauter sur le chemin au sud (à partir de la case beige plus avancée que les autres) et actionnez le levier qui se trouve à l'ouest. Rendez-vous à l'extrémité est du chemin sans glisser, tirez le bloc et prenez le couloir qui se trouve derrière. Passez le mur de lames et sautez vers le couloir au nord. Suivez le couloir, montez et prenez la médecine et les munitions pour l'uzi. Vous allez vous retrouver dans l'immense pièce avec la lave au fond. Butez le monstre ailé et sautez sur l'autre plate-forme au nord-est. Passez la porte et sauvegardez. Sauter sur la plate-forme au nord et actionnez le levier qui se trouve au fond du couloir à l'ouest. Revenez dans la salle pour constater que les blocs ont changé de place. Sauter de bloc en bloc pour atteindre l'ouverture au milieu du côté nord. Actionnez le levier au fond du couloir et sautez à nouveau sur les blocs pour atteindre l'ouverture à l'est. Trois monstres

vous attendent dans la salle suivante.

■ **SECRET 3.** Après avoir tué les trois monstres, un passage secret va s'ouvrir dans le mur de droite (photo 47), c'est-à-dire au nord. Courez-y vite avant qu'il ne se referme. Vous n'aurez qu'une seule chance. Vous y trouverez une médecine, des munitions pour le fusil à pompe et pour l'uzi.



Ressortez et continuez vers l'ouest. La porte s'ouvre automatiquement dans le couloir. Derrière, il y a une porte, un levier et de la lave au fond du couloir. Quand vous actionnerez le levier, la lave va débouler sur vous. Il faut alors courir vers l'est, c'est-à-dire vers la porte par laquelle vous êtes passé, qui s'est refermée d'ailleurs. La lave ne vous atteindra pas. Grimpez par la façade sud, suivez le couloir et vous retournerez dans l'immense salle avec la lave en dessous. Sauter sur la plate-forme au sud-ouest, prenez les munitions pour l'uzi et continuez votre chemin. Shootez le monstre et prenez les munitions pour l'uzi. Devant le mur de lame, courez comme si vous alliez le franchir: la boule va rouler vers vous, il faut faire un saut de côté pour l'éviter. Vous pouvez maintenant avancer, les lames sont bloquées. Sauvegardez. Dans cette pièce, poussez deux fois le bloc au nord. Sur le mur à l'est, il y a une porte et deux leviers. Actionnez celui de droite et vous tomberez (avec celui de gauche aussi, mais vous mourrez!). Soignez-vous d'abord. Une fois en bas, sautez par-dessus le trou pour déclencher le mouvement de la boule et faites directement un saut périlleux en arrière (après le saut, gardez le bouton appuyé et manette en

arrière). Continuez vers l'ouest puis le sud, montez, actionnez le levier et grimpez pour revenir dans la pièce au-dessus. Passez la porte entre les deux leviers et allez dans la salle suivante. Récupérez les deux munitions pour l'uzi (coins nord-est et nord-ouest) et blastez le monstre qui sort de sa boule (saut périlleux de côté pour éviter les boules de feu tout en tirant). Actionnez le levier au sud et sauvegardez derrière la porte. Glissez et butez les deux monstres dans la pièce. Il y en a un troisième assez spécial: votre double décharné! Pour vous en débarrasser, ne tirez pas. Votre double fait les mêmes mouvements que vous, mais inversés. A partir du centre de la pièce (qui est symétrique), grimpez sur le bloc au sud (dans la partie sombre); puis sur celui au nord-ouest. Sauter et accrochez-vous sur la plate-forme au nord. Votre double a fait les mêmes actions. De votre côté, il y a un levier et une trappe. Actionnez le levier et la trappe s'ouvrira pour un temps limité. Maintenant, il faut sauter en face de l'autre côté (clair) de la pièce et refaire les mêmes déplacements. Le but de la manœuvre est d'amener votre double sur la trappe pour le tuer avant qu'elle ne se referme.

**ATTENTION BUG.** Bien souvent votre double se plante dans le décor. Il faut recharger la partie.

Une fois le double parti en fumée, la porte à côté de la trappe s'ouvrira. Allez-y, grimpez au nord, prenez les munitions pour l'uzi et avancez jusqu'à la prochaine salle. Butez le centaure-zombie et l'autre monstre. Faites le tour de la salle par le nord et actionnez le levier. Ensuite, allez rapidement de l'autre côté, prenez les munitions et actionnez le levier pour baisser le pont. Traversez vite avant que la porte et le pont ne se referment. Le timing est très serré, alors courez vite et sautez pour gagner du temps (pour couper les coins). Vous voilà enfin dans la salle du scion. Prenez les munitions pour l'uzi et prenez le scion par le côté nord.



## NIVEAU 15: LA GRANDE PYRAMIDE

30 objets • 3 secrets

**P**our buter cet énorme monstre, utilisez les uzis et faites des sauts périlleux de côté pour en faire le tour. Si vous tombez du plateau ou s'il vous attrape, c'en est fini de vous (photo 49). Ensuite, récupérez les munitions aux quatre coins de la plate-forme et prenez la porte. Suivez le couloir, glissez, descendez et poussez le bloc qui se trouve à votre droite vers l'ouest, jusqu'à ce que vous puissiez continuer votre chemin. Remontez la pente et poussez le bloc au bout du couloir. Grimpez sur le bloc, sautez vers le sud en haut et sauvegardez. Attention, il y a une dalle instable devant le mur de lames, alors passez-le sans vous arrêter. A l'intersection, prenez à droite et poussez le bloc au bout du



49

couloir. Revenez sur vos pas et prenez l'autre couloir jusqu'à la salle. Passez de l'autre côté du bloc et poussez-le pour le placer sous le levier. Refaites le tour par le couloir au sud et actionnez le levier. Passez la porte qui vient de s'ouvrir au nord. Dans cette salle, sautez sur les parties foncées.

• **SECRET 1.** Quand vous serez arrivé au fond de la salle à l'est, retournez-vous pour constater qu'un pont est apparu. Allez-y et prenez la médecine et les munitions pour le magnum et le fusil à pompe. Actionnez deux fois le levier et revenez dans la salle avec la lave. Sortez de cette salle par l'ouverture au nord-est. Montez la pente pour déclencher la boule puis faites un roulé-boulé et revenez en arrière, puis sur la gauche pour éviter d'être écrasé. Recommencez avec la boule un peu plus haut. Remontez ensuite le couloir jusqu'à la dalle instable. Faites-la tomber et

reculez. Laissez-vous tomber en vous accrochant. Vous voilà dans la pièce du Scion. Sauvegardez et tirez sur le Scion. Barrez-vous par la porte à l'est. Deux monstres vous attendent. Une fois sur le pont, laissez-vous tomber à droite sur la lave qui s'est solidifiée. Il y a un trou (photo 50). Laissez-vous tomber sur la plate-forme, sautez et accrochez-vous sur la fissure à l'est. Déplacez-vous vers la droite et tombez sur la pente. Pendant que vous glissez, sautez pour vous réceptionner sur la plate-forme et



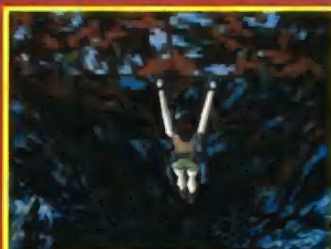
50

sortez de la salle. Dans l'autre pièce, restez près du mur de gauche (à l'est) et descendez vers le couperet: une boule va débouler derrière vous. Faites un saut de côté pour l'éviter. Ensuite, calculez votre saut (sans courir) pour ne pas vous faire trancher et passer de l'autre côté. Marchez lentement entre les pics jusqu'aux dalles instables.

• **SECRET 2.** Faites un saut normal (sans élan) et gardez le bouton appuyé pour sauter directement de l'autre côté (photo 51). Allez à l'est: il y a des munitions pour l'uzi et une médecine. Pour les avoir, sautez vers la "tache orange" sur le mur de gauche et accrochez-vous. C'est possible, on l'a fait (photo 52). Pour descendre, sautez sans élan pour atterrir sur le plan incliné en bas et



51



52

gardez le bouton de saut appuyé: Lara fera un saut périlleux arrière et atterrira près de la sauvegarde. Sauvegardez et sautez pour vous agripper sur la faille à l'est. Déplacez-vous vers la droite et laissez-vous tomber avant les dalles instables. Attention, il faut ici un bon timing: passez les dalles instables en courant et réfugiez-vous à droite derrière le couperet pour ne pas vous faire écraser par la boule. Ensuite, courez dans le couloir au sud-ouest et réfugiez-vous à droite pour éviter la boule (ne prenez pas la médecine). Pour le prochain couloir en pente au nord, il faut se laisser glisser et sauter au dernier moment pour atterrir de l'autre côté (en évitant le couperet). Dans la salle à l'ouest, des coulées de lave vont arriver des côtés. Il faut courir sans s'arrêter jusqu'à la porte, actionner le levier et sortir. Dans le couloir, courez au sud jusqu'au trou avec de la lave au fond: la boule en haut ne vous touchera pas en tombant. Ensuite, placez-vous bien au bord et faites un saut sans élan de manière à vous agripper au rebord de l'autre côté. Ainsi, la deuxième boule ne vous touchera pas. Dans la prochaine salle à l'ouest, il y a de l'eau et des flammes. Mettez-vous bien au bord de la première plate-forme et faites un saut en courant pour vous agripper sur la plate-forme derrière les flammes. Sauter par-dessus les flammes et refaites un saut en courant pour passer les dernières flammes (en vous agrippant à la fin). Si vous échouez, sautez dans l'eau et recommencez.

• **SECRET 3.** Dans cette salle (photo 53), mettez-vous bien au bord du précipice devant la dalle instable. Faites un saut sans élan pour vous agripper à la dalle.

Remontez et faites tout de suite un saut en courant vers la caverne en face à l'ouest. Prenez la médecine et les deux munitions pour l'uzi. Pour sortir, mettez-vous au bord du précipice et faites un saut sans élan vers le couperet: vous tomberez dans l'eau plus bas. Sous l'eau, prenez les munitions pour l'uzi et continuez dans le



53

couloir immergé au sud. Remontez à la surface, prenez les munitions pour l'uzi et sauvegardez. Dans la grande salle au sud, vous allez vous faire agresser par votre pire ennemie. Cette fois, elle a des ailes et tire des boules de feu (photo 54). Faites parler les uzis et soignez-vous souvent. Il faudra la tuer deux fois. Sortez de cette salle par l'ouverture dans le coin nord-est



54

(elle est cachée par des rochers). Suivez le couloir jusqu'à revenir dans la salle et sautez sur le pilier en face. Sauter ensuite sur les deux piliers au sud et hissez-vous dans l'ouverture. Remontez le couloir jusqu'à revenir dans la grande salle. Sauter de pilier en pilier vers le nord-ouest pour atteindre l'ouverture dans le mur en hauteur (agrippez-vous pour le dernier pilier). Suivez le couloir jusqu'à revenir dans la salle (vous devriez être tout en haut). Cette fois, sautez sur les plates-formes à l'est et remontez. Il ne reste plus qu'à vous laisser glisser et... c'est fini!



# CONCOURS

**100  
GAGNANTS!**

# TOMB RAIDER

**2 Playstation, 11 jeux  
et plein d'autres lots à gagner**



## LES QUESTIONS

**DANS LE JEU TOMB RAIDER :**

**1) Comment s'appelle l'héroïne ?**

☒ Lara Croft    ☐ Sarah Craft    ☐ Tara King

**2) Combien y-a-t-il de niveaux différents ?**

☐ 8    ☐ 10    ☒ 15

**3) Qui est le développeur du jeu Tomb Raider ?**

☐ Core Design    ☒ Eidos    ☐ Silicon Dreams

**POUR PARTICIPER**  
Joue en direct par téléphone  
au **08.36.68.11.41**  
jusqu'au 24 janvier 1997

## LES LOTS

**1<sup>er</sup> prix :**

**1 Playstation, 1 jeu et 1 tee-shirt Tomb Raider**

**2<sup>e</sup> prix :**

**1 Playstation et 1 tee-shirt Tomb Raider**

**3<sup>e</sup> prix :**

**1 blouson en cuir Tomb Raider  
et 1 tee-shirt Tomb Raider**

**4<sup>e</sup> au 13<sup>e</sup> prix :**

**1 jeu Blam Machinehead**

**14<sup>e</sup> au 23<sup>e</sup> prix :**

**1 montre Tomb Raider**

**24<sup>e</sup> au 60<sup>e</sup> prix :**

**1 tee-shirt  
Tomb Raider**

**61<sup>e</sup> au 80<sup>e</sup> prix :**

**1 tee-shirt Eidos**

**81<sup>e</sup> au 100<sup>e</sup> prix :**

**1 bloc-notes  
Tomb Raider**

Extrait du règlement : Consoles + et Eidos organisent un concours du 20/12/96 au 24/01/97 minuit. Ce jeu gratuit et sans obligation d'achat est doté de 2 consoles Playstation, 1 jeu Tomb Raider, 10 jeux Blam Machinehead, 1 blouson en cuir Tomb Raider, 10 montres Tomb Raider, 40 tee-shirts Tomb Raider, 20 tee-shirts Eidos, 20 bloc-notes Tomb Raider / Eidos. Les gagnants seront tirés au sort parmi les bonnes réponses. Le règlement est déposé en l'étude de Maître CAILL, 2 rue Duphot, 75001 Paris, et disponible sur simple demande écrite à : Consoles +, Concours Tomb Raider, 150 rue Gallieni, 92514 Boulogne Cedex.

**Les résultats du concours seront disponibles sur le 08.36.68.11.41  
à partir du 26 février 1997. Les gagnants seront prévenus par courrier.**

et "Playstation", marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.

**EIDOS**  
INTERACTIVE

**CONSOLES**

**PlayStation**





# Un Mickey, le Ze?

## Essayez donc de lui attraper la queue!

Une fois n'est pas costume, les lecteurs exhalent leurs rancœurs. Normal, on leur a fait miroiter un abonnement gratos, il fallait ça pour les faire bosser... Un certain Rozan s'est farci Lara Croft, et le Ze par la même occasion. Gonflé, le mec. Bien sûr, il n'est pas question de lui donner un abonnement à ce petit malin, d'autant qu'il n'a pas donné son adresse (pas fou!).



### Cher Ze, tu es un Mickey!

Tu étais le plus méchant mais tu tiédais, tu mollis, la vague des 32 bits t'a rendu gentillet, et ça me fait mal aux seins, surtout au gauche! A lire les magazines de jeux vidéo, tout le monde il est beau tout le monde il est gentil, et l'arrivée des 32 puis de la 64 (on attend toujours...) leur en a tellement foutu plein les yeux qu'un jeu médiocre devient pour eux le hit du siècle! Qu'est-ce qu'on fait, nous, pauvres lecteurs, on achète tout? Et toi, Ze, l'assassin, tu n'assassines plus que des daubes qui sont passées des 16 bits aux 32 bits sans relifing! Reprends-toi, vieux! 97% pour Tomb Raider, par exemple, dans Consoles d'indulgence, ça m'a fait bondir. Je l'ai acheté 350 balles (il n'en vaut plus que 300 maintenant, d'ailleurs...) et j'enrage! Votre méga-hit de "vrai" 3D plates-formes est bourné de bugs d'affichage, il est beaucoup trop dur sur les derniers niveaux (façon d'augmenter artificiellement la durée de vie?), le système de sauvegarde est chiant comme la mort, les déplacements de caméra cafouilleux (pour vivre à angle droit, faut bien compter cinq pas avant d'y voir quelque chose, sympa pour les ennemis)... Et pourquoi ce jeu de massacre sur des pauvres bestioles? Je suis pas de la SPA mais j'aimerais autant buter une icône de Brigitte Bardot qu'un pauvre ours qui ne m'a rien fait... Oh et puis je ne vois pas pourquoi je m'esquinte, je sais que je ne serai pas publié... Je bois quand même un petit Killer Juice© à ta santé!

Rozan, killer de Ze



### For Ze Killer

Vous aimez les courses endiablées, les dérapages contrôlés, les simulations de voitures, où quand on tend le nez, on sent presque l'essence, en clair vous aimez la baston sur route... Alors ce jeu n'est pas pour vous, il n'a de révolutionnaire que le nom, le seul jeu sur Playstation qui vous fait regretter de ne pas avoir une Saturn, pour tâter du Sega Rally, bref une belle merde. Un jeu où l'on passe plus de temps à taper le mur, même où il n'y en a pas, qu'à battre des records. Trois circuits, un grand luxe: oui, parce que les mêmes à l'envers, ça ne compte pas. Vous êtes trop lent, pas de problème, les programmeurs ont pensé à vous: une routine spéciale et les dix autres concurrents attendent, formant un mur devant vous, pas facile pour les chronos. En clair, si vous payez ce jeu plus de vingt francs, vous vous faites avoir. RRR, le jeu à ne pas avoir.

Guillaume Peynat

Le pape, Eltsine, Mobutu... Autant de moribonds qui survivent, quand San Goku est mort dans la force de l'âge. Y a pas d'justice!

L'affaire Nique Ta Mère, c'est Wagner qu'on sodomise!

Il y a aujourd'hui quelque chose comme neuf mag' de jeux vidéo sur le marché. Consoles+ ne suffit pas? En tout cas, on les écrase tous au poids!

RER Strike est attendu pour Noël. Ça va gazer pour l'éditeur (Je vous ai apporté des bonbonnes...).

Zaïre Strike ne sortira pas à Noël. On vous tient au courant...

Avis aux producteurs télé: depuis Capital sur M6, AML ne s'est pas démaquillé. Invitez-le vite, avant que ça coule.

Tip pour Sim City Paris: sortez Xavière d'affaire(s), et vous aurez tout bon.

Playstation à Noël, soldes en février? (64, le chiffre de la Bête.)

Le petit Loulou a fêté ses 30 ans la semaine dernière, envoyez vos cadeaux à la rédaction qui transmettra. Merci pour lui.

Trouvez le tip de Switch qui ne fonctionne pas et téléphonez-lui: il adore ça!

Si vous vouliez offrir Psynopsis à votre petit frère, c'est râpé. Mais Sony peut toujours vous vendre une Playstation, pour votre frangin. Comme l'année dernière.

Recyclage: Bill Gates a embauché le créateur de Tetris. Un gage de renouvellement pour Microsoft.



**Appelle vite**  
**le 08 36 68 11 41**  
et gagne ta place pour assister  
à l'avant-première du film

# The Crow

la cité des anges

**200 places\***  
**à gagner**  
**avec**

**CONSOLES**

**\*100 places**  
**pour 2 personnes**

Vincent Perez

**The Crow**

la cité des anges

**Sortie le 5 février 1997**



**T**rois ans! Voilà déjà trois ans que je m'occupe avec Trollie de votre courrier. Trois ans à ouvrir avec délicatesse à coups de hache chacune de vos enveloppes, à y répondre avec le sérieux qui me caractérise. Finalement, cela passe vite trois ans, les consoles se suivent et ne se ressemblent pas, quelques cheveux gris sont venus batifoler dans ma blonde chevelure, Trollie grandit encore un peu chaque année et vous, vous êtes toujours là à mes côtés, fidèles au rendez-vous. Avec cette nouvelle année qui commence, je voudrai vous présenter mes meilleurs vœux pour 97 ainsi qu'une santé de fer (passez une couche d'antirouille). Je vous réserve également une grosse surprise pour le mois prochain, mais chut, je ne vous en dis pas plus. Comme on dit chez moi: "Ark'n chezba ourk", ce qui signifie "attendez et vous verrez".

**Bomboy, trois ans et toutes ses dents**

## PRIX DE LA MEILLEURE COUVE

Le vainqueur de cette nouvelle année, je suis allé le chercher sur une disquette! Sam, qui habite rue du Faubourg-d'Arras à Lille, a fait un superbe travail de composition. Tout ce que je peux dire, c'est qu'il assure vraiment bien le bougre. C'est pour cela qu'il recevra un abonnement à Consoles+. Il faudrait simplement qu'il téléphone à la rédaction pour nous donner son nom de famille...



## GEADUFABQLC A UN PROBLÈME

**Q**Étrange cette lettre qui m'est parvenue un matin à la rédaction. La personne qui me l'envoie s'appelle Geadufabqlc (Garçon En Attente d'Une Fille Aussi Belle Que Lara Croft). J'aurais dû me méfier. Avec un tel nom, il ne pouvait que me poser des questions bizarres. Bob (c'est plus court à prononcer et surtout à écrire) me demande donc pourquoi Capcom veut sortir une version de Resident Evil 2 plus aboutie sur Playstation que sur Saturn. Il aimerait également savoir quand sortira Rayman 2.

l'information selon laquelle Resident Evil 2 sortirait sur Saturn. Je me demande encore pourquoi tu lis de tels journaux qui ne diffusent que sottises et mensonges. Pour l'instant, autant que je sache, Resident Evil 2 n'est pas prévu pour la Saturn. Il doit sortir sur la Playstation au printemps prochain au Japon, et très probablement à la fin de l'été 97 en France. Si j'entends parler d'une version Saturn de ce jeu, nul doute que je vous avertirai. Par contre, selon certaines rumeurs, Resident Evil (premier du nom) est en cours d'adaptation sur Saturn. Il s'agirait d'une version améliorée de la version Playstation. Il est encore trop tôt pour savoir quelles sont les améliorations portées. "Ark'n chezba ourk." Rayman 2 est toujours en développement chez Ubi Soft. Présenté en mai 96 pour la première fois, le jeu ne devrait

plus tarder à être terminé maintenant. Quoi qu'il en soit, tant que tu ne l'as pas vu dans les "News" ou les "Previews" de Consoles+, ne t'attends pas à le voir dans les magasins.

## CAMILLE AIME LA NEO GEO CD

**Q**Camille Coassin est un grand amoureux de la Neo Geo CD. Il me demande pourquoi nous ne parlons plus de la Neo Geo CD. Il aimerait connaître la différence entre la Neo Geo et la Neo Geo CD au niveau des graphismes, de la musique, des bruitages et de la jouabilité.

**R**Salut Camille. De quelle planète débarques-tu mon ami? Peut-être découvres-tu Consoles+, car

nous testons bien évidemment tous les jeux qui sortent sur Neo Geo CD: Samurai Shodown 3 (et prochainement le 4), King of Fighters '96 (et très bientôt le 97) et Metal Slug en sont les plus beaux exemples. Tous ces titres existent aussi bien sur cartouche que sur CD-Rom, mais SNK annonce qu'il va bientôt arrêter la fabrication de jeux sur cartouche, au coût de fabrication beaucoup trop élevé. Il n'y a aucune différence entre un jeu Neo Geo et un jeu Neo Geo CD: seul le support est différent. Ce qui change, ce sont les temps de chargement. Ils sont souvent insupportables sur CD. Heureusement pour les plus impatients, une nouvelle Neo Geo est disponible au Japon depuis quelque temps maintenant: la Neo Geo CDZ. Il s'agit d'une console Neo Geo munie d'un lecteur CD-Rom quadruple vitesse. Les temps de chargement sont donc écourtés. Au printemps prochain sortira au Japon une Neo Geo... 64 bits. Nous ne savons pas encore grand-chose sur cette console, mais ce qui est certain c'est qu'elle risque de faire un carton.

## MATHIEU, SIMPLE ET EFFICACE

**Q**Mathieu est un mec comme je les aime: il ne me pose que deux questions. C'est encore une de trop, mais puisque je



fête aujourd'hui mon troisième anniversaire parmi vous, je vais être bon prince et lui répondre quand même. Mathieu aimerait savoir quand est sortie la Playstation en France et quels seront les jeux disponibles sur Nintendo 64 lors de sa sortie en France en mars prochain.

**R** Salut Mathieu. Ta première question est pour le moins étrange. La Playstation est sortie en France en septembre 1995, et elle valait à l'époque 2 099 francs. Si tout va bien, les jeux disponibles pour la Nintendo 64 lors de sa sortie en France seront les mêmes que lors de sa mise en vente au Japon et aux Etats-Unis. En mars prochain, on devrait donc pouvoir s'éclater avec Super Mario 64, Pilotwings 64 et Wave Race 64. Avec un peu de chance, il se pourrait même que l'on puisse jouer à Mario Kart 64 mais il est encore trop tôt pour connaître la liste exacte des jeux disponibles lors de la sortie de la console.

## LAURENT, MARSEILLE ET SA SATURN

**Q** Laurent est un petit gars de Marseille. Il avoue nourrir une grande passion pour sa Saturn, et me demande si Sega a l'intention de fabriquer un nouveau volant et si Virtua Fighter 3, Sega Touring Car et Sega Rally 2 sortiront un jour sur Saturn.

**R** Salut Laurent. Sega n'a pas encore annoncé la fabrication d'un nouveau volant pour sa Saturn. Mais il se pourrait très bien qu'un constructeur tiers en propose un. Pour te tenir au courant de telles nouveautés, fies-toi aux "News" de Consoles+. En ce qui concerne Virtua Fighter 3, Sega a officiellement annoncé que le jeu serait en effet converti sur Saturn. Si les délais sont

CONSOLES+  
RUBRIQUE COURRIER  
92514, BOULOGNE CEDEX  
OU ÉCRIS TON COURRIER  
SUR LE 3615 TCPLUS

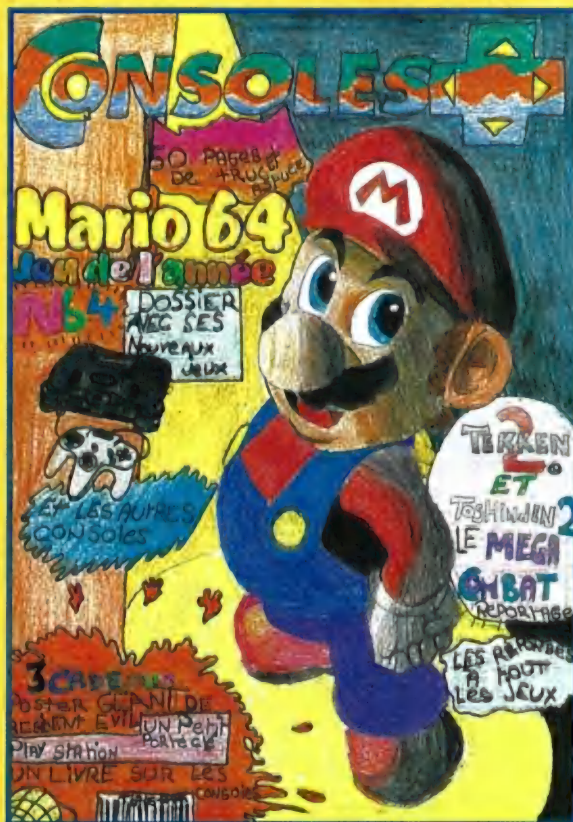
respectés, il devrait sortir au Japon pour le printemps prochain. En revanche, aucune rumeur ne circule quant à une éventuelle conversion sur Saturn de Sega Touring Car et Sega Rally 2. Pas d'inquiétude, je vous tiens au courant dès que possible.

## MICKEY MOUSE COUSTAUD!

**Q** Mickey aime lui aussi la Saturn de Sega, et il souhaite savoir si le superbe WipEout 2097 sera un jour disponible sur la Saturn et si les jeux de SNK seront distribués de façon officielle en France.

**R** Salut Mickey. Les jeux Psygnosis, tu le sais tout autant que moi, sortent d'abord sur Playstation puis, quelques mois plus tard, sur Saturn. Tout cela à cause d'un contrat d'exclusivité entre Sony et Psygnosis. Il aura fallu, par exemple, attendre neuf mois pour voir WipEout sur Saturn, et pratiquement un an pour Destruction Derby. Donc, ne t'attends pas à jouer à WipEout 2097 ni à Destruction Derby 2 avant la fin de l'été prochain sur ta Saturn. En ce qui concerne ta question sur les jeux SNK, je ne sais pas pourquoi ils ne sont pas distribués officiellement en France. SNK a toujours été traité comme un éditeur marginal dans l'Hexagone, et c'est bien dommage, car la qualité des jeux de cet éditeur ferait beaucoup de bien à la Saturn. La note de chacun des jeux SNK sur Saturn testés dans Consoles+ a toujours été très élevée. Marc et Panda, nos deux spécialistes de la baston, sont d'accord avec moi. Messieurs les distributeurs, qu'attendez-vous?

## PRIX SPÉCIAL DÉDICACE



Nombreux sont les lecteurs de Consoles+ qui habitent dans les pays francophones. Consoles+ y est très apprécié, et c'est pourquoi Patrick Pumar Roque, un petit Suisse, gagne le prochain Consoles+ dédié par toute l'équipe. Sa couverture est dans l'ensemble réussie. Il faut dire qu'en Suisse, la Nintendo 64 est en vente libre et qu'il n'est donc pas difficile de trouver Mario comme modèle!



CÉDRIC POUILLAQUE (PLOURIN-LES-MORLAIX)



RAPHAEL HEDON (WALLERS-ARENBERG)



SÉBASTIEN PONS (CAGNES-SUR-MER)



BAPTISTE MEDINA (MORSANG-SUR-ORGE)





## NICOLAS P., 17 ANS, SE DROGUE À LA PLAYSTATION

**Q** Nicolas P., 17 ans, est un mordu de la Playstation. Grand habitué de Consoles+, il me demande ce qu'est devenu le jeu *Chronicles of the Sword* sur Playstation. Il aimerait aussi savoir si *Final Fantasy VII* sera traduit en français.

**R** Salut Nico. Psygnosis nous avait présenté en mai dernier un jeu d'aventure, *Chronicles of the Sword*. Depuis... plus rien, plus de nouvelles. J'ai bien demandé à Psygnosis ce qu'il était advenu de ce jeu, mais il m'a été répondu que, pour l'instant, il n'était pas à l'ordre du jour. Faut-il en penser que le projet a été abandonné? Mystère. Une chose est certaine, le jeu est sorti sur PC et n'a pas rencontré le succès escompté. Les joueurs l'ont terminé beaucoup trop facilement. En ce qui concerne *Final Fantasy VII*, Sony France m'a affirmé que le jeu ne sera pas traduit en

français. Les textes seront en anglais. C'est dommage, mais le jeu sera tout de même plus abordable qu'en japonais.

## UN X-PHILE EST PARMI NOUS

**Q** Etrange lettre que celle de ce lecteur qui se fait appeler Fox Mulder. Entre deux histoires paranormales mais presque, Fox se demande si les jeux *X-Men* et *Time Crisis* sortiront sur Playstation. Il aimerait aussi savoir si un adaptateur universel existe pour la Playstation et si une version française de *Secret of Mana 2* sortira un jour.

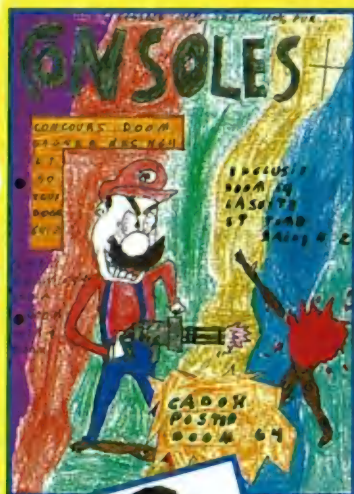
**R** Salut Fox. C'est Bombscully qui te parle. Je vais répondre à toutes tes questions car tu me sembles être un mec sympa. Je doute fort désormais que *X-Men* sorte sur Playstation. Voilà bien longtemps que nous n'avons pas eu de nouvelles de ce superbe jeu de baston de Capcom. Par contre, *Time Crisis* est en cours de développement sur Playstation, c'est certain! J'ai eu la chance de voir les premières images du



DIDIER TOLAR (MONTEAUL-FAULT)



NATHALIE VANG



JIMMY DEPAUW (CLABECO-TUBIZE, ELGIQUE)



BASSEM LAREDJ (AUBERVILLIERS)



ANTONIO BERMEJO (PARIS)



MALLEM SIDI-MOHAMED (RILLEUX-LE-PAPE)







## S.O.S. FAN... ZINE

Maxime Ney est un fidèle lecteur de Consoles+, il nous suit depuis le numéro 6! Il a débuté dans les jeux vidéo avec l'Amstrad CPC 464 version monochrome. Comme dirait A.H.L., "Tu le crois ça?". Il cherche des personnes sérieuses pour collaborer à la création d'un fanzine sur la 3DO et autres consoles du marché. Si vous êtes intéressé, contactez: Maxime Ney, 121 cité Bellevue, 57700 Hayange. Et voilà Max, le message est passé, heureux?

*Playstation contient-il vraiment 64 niveaux ou pas? Il aimerait également savoir si Quake et Duke Nukem 3D sortiront un jour sur Playstation.*

**R** Salut Sébastien. Sympa ton petit dessin, j'ai bien aimé! Je vous le dis une bonne fois pour toutes: non, Final Doom ne possède pas 64 niveaux! On nous a trompés, on vous a trompés! Dans toutes les publicités que nous avons pu voir, il était indiqué que Final Doom possédait 64 niveaux... mais pas sur Playstation! Après vérification, il n'en possède que 32, et je trouve personnellement que c'est un peu se fier de nous! D'après vos nombreux coups de téléphone à la rédaction, il semblerait que ce soit aussi votre impression. Quake et Duke Nukem 3D sont effectivement annoncés sur consoles 32 et 64 bits! Quake et Hexen sont par exemple en cours de développement sur Nintendo 64! Vous imaginez un peu le résultat? Duke Nukem 3D est également annoncé sur Playstation. Sa date de sortie n'est pas encore annoncée, mais devrait être confirmée pour le premier trimestre 97.

## ALEXIS, C'EST FOROPON !

**Q** Alexis Foropon se demande si l'on peut comparer les jeux de baston 2D sur Playstation et Neo Geo. Il me demande aussi si cela vaut le coup d'acheter une Neo Geo CDZ ou si une Neo Geo CD est amplement suffisante pour jouer à ses jeux de baston favoris.

**R** Salut Alexis. Les jeux de baston 2D sur Playstation et Neo Geo sont incomparables (cartouche ou CD). On le sait maintenant depuis quelque temps, et ce sont des programmeurs qui l'affirment, la Playstation éprouve quelques difficultés à

afficher des graphismes 2D. Elle se révèle bien plus puissante en matière de 3D. La Neo Geo est quant à elle la meilleure des consoles en ce qui concerne les jeux de baston en 2D. Les animations sont de plus en plus soignées et les personnages toujours plus nombreux. Mais ce qui fait la force des jeux Neo Geo, c'est très certainement la jouabilité de ses jeux de baston. Elle est merveilleuse, et ce n'est pas pour rien qu'elle est toujours surnommée la rolls des consoles pour la baston.

En ce qui concerne ta deuxième question, la seule différence entre une Neo Geo CD et une Neo Geo CDZ se trouvent au niveau du lecteur de CD-Rom. Celui de la Neo Geo CD est un lecteur double vitesse (300 Ko/s) et celui de la Neo Geo CDZ est un quadruple vitesse (600 Ko/s). Comme je le disais à Camille précédemment, mis à part les lecteurs de CD-Rom, ces deux consoles sont en tout point identiques: même affichage de sprites, même son... Ah, si... dernière petite différence: leur prix! La Neo Geo CD est vendue 2 290 francs avec un jeu, quand il te faudra déboursier 2 990 francs pour la Neo Geo CDZ, avec un jeu également. A toi de voir si tu veux investir 700 francs de plus dans une console pour avoir un lecteur de CD-Rom plus rapide. Mais si tu te sens capable d'attendre encore quelques mois, fais-le! En effet, au printemps prochain sort au Japon une nouvelle Neo Geo. Ses concepteurs assurent qu'elle sera une console 64 bits équipée d'un lecteur de CD-Rom. Comme je le disais à Camille un peu plus tôt, c'est une console très attendue.

## SANGOKU ET SANS PANTALON

**Q** Sangoku (tiens, ce nom me rappelle quelque chose) me demande si DBZ 2 sur Playstation vaut le coup pour un adepte des jeux de baston. Il aimerait savoir aussi quel est le meilleur jeu entre Mortal Kombat Trilogy, DBZ 2 et Tobal n°1.

**R** Salut Sangoku. DBZ 2 est sorti en version officielle le mois dernier. Si tu es un adepte de la série Dragon Ball Z, comme le laisse supposer ton pseudo, tu trouveras certainement ton bonheur dans ce jeu. La plupart des personnages de la série s'y trouvent et les coups spéciaux sont dans l'ensemble spectaculaires. Mais si tu aimes les jeux de baston purs et durs, tels que ceux de la série des King of Fighters, Samurai Shodown et autre Fatal Fury, tu trouveras ce DBZ 2 peu intéressant. Pour répondre à ta dernière question, il faut tout d'abord savoir si tu aimes la série des Mortal Kombat ou non. Si tu l'aimes, nul doute que Mortal Kombat Trilogy te ravira. Tobal n°1 est également un bon jeu de baston. Son originalité vient du fait qu'il propose une partie aventure dans laquelle tu diriges ton personnage à travers les couloirs d'un château. Un jeu d'aventure/baston en quelque sorte.

## N'OUBLIEZ PAS...

- Que vous pouvez toujours m'envoyer vos dessins sur disquette PC, Macintosh, Atari ST ou Amiga. Un enregistrement au format JPEG, TIFF, GIF ou TGA serait le bienvenu. Les vainqueurs seront comme toujours grassement récompensés. D'ailleurs à ce propos, je dois dire à Raphaël Lopez et à Stéphane Carroget qu'il m'est impossible d'ouvrir leur dessin! Quant à Julien Tournier, ton fichier est endommagé, et il faut absolument que tu me renvoies une disquette.

- Qu'il est désormais recommandé de m'envoyer vos dessins avec une photo de vous. Ainsi, je pourrai publier vos œuvres et y apposer votre belle petite tête blonde. Rendez-vous compte: votre photo publiée dans Consoles+, vous le croyez ça?

- Que Niiico s'occupe de collecter les questions que vous désirez me poser via le courrier électronique. Envoyez vos questions à l'adresse suivante: nicolas@imagine.fr

## DE QUI SE MOQUE-T-ON ?

**Q** Sébastien Rose, dit le Doomeur, se pose la même question que beaucoup d'entre vous: Final Doom sur



# TEENAGE LINE



"TEENAGE LINE", c'est le numéro de téléphone **N° 1** chez les "teenagers" qui aiment bouger, s'éclater et se faire plein de nouveaux amis...

Une fois en ligne, tu pourras dialoguer avec tous les mecs et les nanas qui seront connectés en même temps que toi sur le service. (C'est le plus gros forum de France)

Surtout n'appelle pas, c'est trop cool pour toi !!!

**08-36 68 1110**



## THE SIMPSONS™

**UNE  
PLAYSTATION  
A GAGNER?**

**NO PROBLEM!**



**08 36 68 00 23**

Prépare-toi au combat.

**MORTAL KOMBAT®**  
LE JEU INTERACTIF PAR TELEPHONE  
**08-36 68 20 10**

**POWER RANGERS**

**JOUES ET GAGNE AU:**  
**08 36 68 50 40**

**LUCKY LUKE**

**AU**  
**08 36 68 00 05**  
**36 15 LUCKY LUKE**

DES MILLIERS DE TRADING-CARDS À GAGNER!!!

**AUX FRONTIERES DU REEL**

**THE X FILES**

LA VERITÉ EST AILLEURS...

**08 36 68 30 60**



# GAME'S

LE PLUS GRAND  
CHOIX DE JEUX

## QUOI DE NEUF ?

### NOUVEAU CATALOGUE HIVER 96/97

**PLAYSTATION**  
CONSOLE & ACCESSOIRES  
CATALOGUE  
HIVER  
96/97  
LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX  
**GAME'S**

**PLAYSTATION**  
LES MEGA TOPS

**PLAYSTATION**  
NOTRE SELECTION

**PLAYSTATION**  
LES MEGA PROMOS

**BON DE REDUCTION\***  
**30F**

**BON DE REDUCTION\***  
**50F**

\* Les bons de réduction GAME'S de 30F et 50F sont valables jusqu'au 31 janvier 97 inclus sur présentation du catalogue GAME'S Hiver 96/97, dans l'ensemble de nos magasins. Un seul bon de réduction par personne et par mois, offre non cumulable avec la carte de fidélité GAME'S. 30F de réduction pour tout achat supérieur à 300F ou 50F de réduction pour tout achat supérieur à 500F.



**VELIZY 2**  
Centre Commercial  
Tél. : 01 34 65 18 81

**PARLY 2**  
Centre Commercial  
Tél. : 01 39 55 19 20

**ST QUENTIN YVELINES**  
Espace St Quentin  
Tél. : 01 30 57 13 43

**CERGY 3 FONTAINES**  
Centre Commercial  
Tél. : 01 30 75 95 42

**PARIS - VINCENNES**  
28, avenue du Château  
Tél. : 01 43 98 29 29

**LILLE**  
Grand Place  
Tél. : 03 20 13 92 92

**VAL THOIRY GENEVE**  
Centre Commercial  
Tél. : 04 50 20 86 06

**AMIENS**  
Centre Com. Halles de Beffroi  
Tél. : 03 22 91 73 33

**MONTPELLIER**  
Centre Com. Auchan Plein Sud  
Tél. : 04 67 20 12 66



## LA BOUTIQUE DU MOIS

### ➔ ALLIANCE GAMES

Plus de dix boutiques désormais dans toute la France pour la petite chaîne qui monte, j'ai nommé **Alliance Games**! Et ce n'est qu'un début! Des revendeurs sympa, des prix spécial Noël pour l'achat d'une Saturn ou d'une Playstation, **des jeux d'occas à partir de 149F sur 32 bits, des consoles d'occas, toutes les nouveautés ludiques et de nombreuses séries de cartes**: Alliance Games se déchaîne pour vous offrir plus de produits au meilleur prix. Et avec les nouvelles ouvertures de magasin, le choix va venir à votre porte à Chartres, Bergerac, Paris 8e, Cluses, Epinal, Chateauroux et bientôt Nogent Le Retrou, Rambouillet, Pau, Rouen, Paris, Vierzon, Troyes...

**Messieurs les revendeurs, qu'attendez-vous pour rejoindre l'Alliance?** Le concept de ce nouveau point de vente est d'offrir un espace convivial et un large choix de jeux neufs et d'occasion sur toutes les consoles. Par ailleurs, tous les magasins offrent la possibilité de reprise ou d'échange des anciennes consoles et jeux vidéo pour l'achat de nouveaux jeux ou consoles.

**Revendeurs: Profitez de la centralisation des achats et touchez vos jeux au meilleur prix en bénéficiant en plus d'une publicité nationale.**

Alliance Games- Tel: 06 08 49 94 72

## FREE GAMES

LES MEILLEURS JEUX AUX MEILLEURS PRIX !

### JEUX PLAYSTATION

BLACK DAWN	310 F
BROKEN HELIX	310 F
DESTRUCTION DERBY II	310 F
DISRUPTOR	310 F
FIRO & KLAWD	310 F
HARD CORE	310 F
NBA JAM EXTREME	310 F
PSYCHIC FORCE (JAP)	450 F
RE LOADED	310 F
SMASH COURT	310 F
SPOT GO TO HOLLYWOOD	310 F
STREET FIGHTER X 2	310 F
THE LAST DYNASTY	310 F
WARHAMMER	310 F

### JEUX SATURN

AMOK	310 F
DAYTONA USA II	310 F
JEWELS OF ORACLE	310 F
MIR BONES	310 F
TOSHIDEN URA	310 F
VIRTUA COP II	310 F

### PROMOS

JUMPING FLASH	200 F
TOSHINDEN	200 F
WIPE OUT	200 F
WARHAWK	200 F

ET TOUS LES AUTRES MEILLEURS JEUX DU MOMENT

### POUR COMMANDER

☎ : 01 64 59 35 21

Du lundi au samedi 14h - 19h



✉ : 4, rue de Rouillon - 91 410 DOURDAN

Frais de port : 25 F

Contre - remboursement : + 40F (chèque ou espèces)

## Ile-de-France

01

### ➔ TRY A GAME

#### LA DREAM TEAM

S'il est absurde d'habiter Paris et de n'être jamais venu à «Try A Game» **Vaugirard**, il n'en est pas moins dommage de ne pas connaître son équipe et ses personnalités. En pénétrant dans l'antre **Try A Game** on est accueilli par **Patrick** (l'âme du magasin, c'est lui). Il circule au milieu de son bric à brac de jeux et consoles à chercher des idées de promos, à faire des packs afin d'afficher **des prix défilants toute concurrence**. Si le commerce chez lui est une vocation, sa gentillesse et sa manie à vouloir dépasser tout le monde n'a d'égal que sa **disponibilité et son énergie mise au service de la clientèle**. En effet, il se pliera en quatre aussi bien pour vous dénicher un jeu NES que pour vous trouver une NEC, un PC, ou FX d'occas. **Quand on parle jeux vidéo, la personne incontournable chez Try A Game c'est JB**. Si son nom sonne comme un nom d'alcool, il est d'une lucidité étonnante pour vous parler des prouesses technologiques de certains hits. **N'hésitez pas à lui poser les questions les plus ardues**, sa compétence et ses connaissances sur le sujet vous surprendront. **Une équipe de choc vous attend pour Noël. Ils sont vraiment en forme chez Try A Game !**

**TRY A GAME : 25, Rue Peclet - 75 015 Paris - tél : 01 40 45 02 02 - Fax : 01 40 45 70 34.**

## TRY A GAME

Le spécialiste du jeu vidéo d'occasion  
(4ans d'expérience)



NOUVEAU

**TRY A GAME DINAN**  
33, GRANDE RUE  
22 100 DINAN  
Tél : 02 96 85 38 48

**TRY A GAME VAUGIRARD**  
25, RUE PECLET  
75 015 PARIS  
Tél : 01 40 45 02 02

NOUVEAU

**TRY A GAME ST MALO**  
6, PLACE DU MAI. LECLERC  
35 400 ST MALO  
Tél : 02 99 82 20 82

### JEUX NEUFS ET D'OCCASION



#### PLAYSTATION

PLAYSTATION + 1 jeu	1 299 F
*DESTRUCTION DERBY	99 F
*DIE HARD	299 F
*FIFA 97	299 F
*PANDEMONIUM	279 F
*CRASH BANDICOT	279 F
*FORMULA ONE	249 F
*TOMB RAIDER	249 F
*FADE TO BLACK	199 F
*WIPE OUT	129 F
*MORTAL KOMBAT 3	99 F
ETC...	

\*Jeux d'occasion



#### SATURN

SATURN + 1 jeu :	1 299 F
*VIRTUA COP 2	329 F
*WORLD WIDE SOCCER	279 F
*TOMB RAIDER	279 F
*DAYTONA 2	279 F
*SEGA RALLYE	229 F
*SHELL SHOCK	199 F
*MORTAL KOMBAT 2	149 F
*D	149 F
*GRAN CHAZER (jap)	99 F
*VICTORY GOAL	99 F

### + DE 2000 TITRES SUR TOUTES CONSOLES

* 3 DO + 1 JEU <b>490 F</b> JEUX A PARTIR DE 99F	* CDI PHILIPS + 1 JEU <b>1090 F</b> JEUX A PARTIR DE 49 F	* MEGA DRIVE + 1 JEU <b>229 F</b> JEUX A PARTIR DE 29 F	* GAMEGEAR + 1 JEU <b>249 F</b> JEUX A PARTIR DE 49 F
* NEO GEO CD + 1 JEU <b>990 F</b> JEUX A PARTIR DE 99 F	* NEO GEO CART. + 1 JEU <b>490 F</b> JEUX A PARTIR DE 149 F	* SUPER NINTENDO + 1 JEU <b>349 F</b> JEUX A PARTIR DE 49 F	* GAME BOY + 1 JEU <b>179 F</b> JEUX A PARTIR DE 49 F

**ET TOUJOURS : COLISSIMO GRATUIT A PARTIR DE 150 F D'ACHAT  
OFFRE VALABLE SUR LES JEUX UNIQUEMENT**

HORAIRE D'OUVERTURE : DE 10H30 A 19H30 FERMETURE DIMANCHE ET LUNDI MATIN



**AMIE** 01 43 57 96 27  
LE PRO.

11, bd Voltaire - 75011 Paris (Métro République)

LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX NEUFS ET D'OCCASIONS

**AMIE VOUS EN DONNE PLUS !!!**

**ECHANGEZ VOS JEUX**

**JEU OCCAS** ajoutez 50 F POUR 1 JEU DE MEME VALEUR

**JEU NEUF** ajoutez 150 F + 1 JEU OCCAS A 300 F

**SATURN** occas (garantie 6 mois) 1190 F

99 F	149 F	190 F	249 F	300 F
ASTAL (JAP)	BLUE SPEED (JAP)	BUG	DRAGON BALL 2 II (JAP)	ALIEN TRILOGY
BATTLE MONSTER (JAP)	CYBER SPEED WAY	COLLEGE SLAM (US)	FATAL FURY III	ATLETE KING (VF)
CROCKWORK NIGHT	GALAXY FIGHT (JAP)	CROCKWORK NIGHT II	JACK IS BACK	EXHUMED
DARK LEGEND (JAP)	HANG ON GP 95 (JAP)	DARIUS GARDEN (JAP)	LINKLE LIVER STORY (JAP)	FIGHTING VIPER
DAYTONA	HI OCTANE	EURO 96	MEGAMAN X (JAP)	GUN GRIFTON
DIGITAL PINBALL (JAP)	LAYER SECTION JAP	FIFA 96	MYSTRIA	KING OF FIGHTER 95
GALE RACER (JAP)	OFF WORLD	GALACTIC ATTACK	PANZER DRAGON II	NEED FOR SPEED
GOCHA (JAP)	ROBOTICA	GOLDEN AKE	RAYMAN	NIGHT (JAP)
PANZER DRAGON (JAP)	SHINOBI X	JOHNNY BAZOOKATONE	SHINING WISDOMY	SEGA RALLY
SHINOBI DEN (JAP)	STEAM GEAR MASH	MANOIR DES AMES	SLAM & JAM 96	SIN CITY 2000
SLAM DUNK (JAP)	TOSHINDEN 5 (JAP)	MYST	STREET FIGHTER ALPHA	SONIC WINGS SPECIAL
STREET II MOVIES	VICTORY BOXING	SHELL SHOCK	VIRTUA FIGHTER II	STORY OF THOR (VF)
VICTORY GOAL	VIRTUA HYBRIDE	STORY OF THOR (JAP)	VIRTUA FIGHTER II (US)	TOMB RAIDER
VIRTUA FIGHTER	VIRTUA RACING	THE D	VIRTUA OPEN TENNIS	WORLD WIDE SOCCER 97
		THUNDER HAWK II	X-MEN (JAP)	
			WIPE OUT	

ALIEN TRILOGY	DIE HARD	JEUX NEUFS SATURN	MAN XTT	STREET FIGHTER ZERO II (JAP)
ATLETE KING	EXHUMED		NBA ACTION 96	TOMB RAIDER
BLAZING DRAGON	FIFA 97		SONIC EXTREME	VIRTUA CUP II
CASPER	FIGHTING VIPERS		SONIC WINGS (JAP)	VIRTUA ON
DAYTONA REMIX			STORY OF THOR II	

**PSX** occas (garantie 6 mois) FR 1190 F JAP 1390 F

149 F	149 F	190 F	249 F	300 F
30 LEAMINGS VF	KLEAK BLOOD VF	ARC THE LAD	ADIDAS POWER SOCCER (VF)	ANDRETTI RACING
ACTUA SOCCER (VF)	KRAZY IVAN VF	ALIEN TRILOGY (VF)	DRAGON BALL 2	BURNING ROAD (VF)
AIR COMBAT VF	LOVE SOLDIER (VF)	DESCENT (VF)	GUN SHIP 2000	CASPER (VF)
ASSAULT RIGS (VF)	MORTAL KOMBAT 3 VF	DOOM VF	NEED FOR SPEED	CRASH BANDICOOT (VF)
CRIME CRACKERS	NBA JAM TE VF	ESPN VF	PHILOSOMA	DAVIS CUP
CYBER SLEED VF	NOVASTORM VF	EXTREME PINBALL VF	RACING SKIES	FORMULA ONE
DEFLON II (VF)	RAMP RELOAD (VF)	FAGE TO BLACK	RESIDENT EVIL	MADDEN 97 (VF)
DESTRUCTION DERBY VF	RIDGE RACER VF	IMPACT RACING (VF)	RIDGE REVOLUTION	MOTOR TOONS II (VF)
DISCOWORLD VF	STRIDER 96 VF	IN THE ZONE VF	ROAD RASH	PGA TOUR GOLF 97 (VF)
FIFA 96 VF	TOSHINDEN VF	JACK IS BACK (VF)	STREET FIGHTER ALPHA	PANDEMONIUM
GOAL STORM (VF)	TOTAL ECLIPSE VF	JUPITER STRIKE (VF)	TIME COMMANDO	PETIT SAMPRAS
GRANDAM	THUNDER HAWK II (VF)	MAGIC CARPET (VF)	TRUCK & FIELD (VF)	PENNY RACER
GUNNER HEAVEN	WIPE OUT VF	NHL FACE OFF (VF)	TRUE PINBALL	TEKKEN II
HI OCTANE VF	ZERO DIVIDE	OLYMPIC GAMES	WORKING VF	TUNNEL B1
JOHNNY BAZOOKATONE (VF)			X-COM VF	WIPE OUT 2097 (VF)

ANDRETTI RACING	CRASH BANDICOOT	JEUX NEUFS PLAYSTATION	MOTOR TOONS II	SOVIET STRIKE
BLAZING DRAGON	DESTRUCTION DERBY II		NHL 97	TEKKEN II
BURNING ROAD	DIE HARD		PANDEMONIUM	TIME COMMANDO
CASPER	FIFA 97		PETIT SAMPRAS	TOMB RAIDER
COOL SPOT	FORMULA ONE		PROJECT X II	TUNNEL B1

**MEGADRIVE** occas (garantie 6 mois) 349 F

75 F	75 F	75 F	100 F	100 F	100 F
ALISA DRAGON	FORGOTTEN WORLD	LAST BATTLE	ALIEN III	ECCO DOLPHIN	SPLATTER HOUSE II
ARNOLD PALMER	GOLDENAKE	SHADOW THE BEAST	ATOMIC RUNNER	F22	SONIC II
BANDEA EROS	GYROUOS	SPACE HARKER II	BLOOD SHOT	GRAND SLAM	TEAM USA
CHAKAM	JAMIE POND II	STRIDER	BOB	JURASSICK PARK	TWIN HAWK
CYBER BALL	JOHN MADDEN II	TALESPIR	BURBY	MUTANT LEAGUE FOOT	ULTIMATE SOCCER
FATAL LABYRINTHE	JORDAN & BIRD	VIRTUA SLVIOIA	BULL BLAZER	MEGADONNA	WORLD CUP 94
FATAL REWIND	KID CAMELEON	WORLD CUP ITALIA	DRACULA	NBA JAM	XENON II

150 F	150 F	150 F	200 F	200 F	250 F
ALADDIN	HAUNTING	SHAG FU	ATP	LES SCHTROUMPS	FIFA 96
ALIEN SOLDIER	JAMES POND III	SONIC SPINBALL	BONK'S	NBA LIVES 95	LIGHT CRUSADER
ASTERIX	MADDEN 94	STREET FIGHTER II	DAFFY DUCK	ROBOCOP & TERMINATOR	NBA LIVES 96
BLOOD SHOT	MORTAL KOMBAT II	STREET OF RAGE II	DRAGON FURY	SONIC IV	PETE SAMPRAS 96
DUNGEON & DRAGON	MR NUTZ	SUBTERKAMIA	FIFA 95	PRIMAL RAGE	RED ZONE
DYNAMITE HEADY	NBA ACTION 95	TIT & GROS MINET	ING TENNIS	TAZMANIA II	SKIDMARKS
ECCO DOLPHIN II	PAGE MASTER	THUNDER FORCE IV	JUNGLE STRIKE	SOLEIL	URBAN STRIKE
FIFA SOCCER	PTT FALL	TORTUE FIGHTER	JUDGE DREED		
FLASHBACK	PSG				

AMIE RACHETE AU COMPTANT : ORDINATEURS - CONSOLES PERIPHERIQUES - CARTOUCHES LOGICIELS - JEUX - UTILITAIRES	<b>SUPER NINTENDO</b> occas (garantie 6 mois) 390 F
NOMBREUSES FORMULES D'ECHANGE SUR CARTOUCHES MEGADRIVE, NEO GEO, ETC. RESERVEZ ET VENDEZ VOS ORDINATEURS, CONSOLES, JEUX !	100 F BARKLEY SHUT & JAN DRACULA JURASSICK PARK NCAA STARWARS STARWING TECHIO NBA
	150 F ADAMS FAMILY II CASTLEVANIA IV DRAGON LOST YICKING MICHAEL JORDAN STREET F I TURBO TWINKEE
	150 F BURST KID CLOWN MARIO ALL STAR LEGEND SHO FU WORLD CUP 94 YOUNG MERLIN
	150 F FIFA SOCCER MEGADRIVE OKAZ HISTO QUEST KARMA 1/2 II STARGATE STUNT RACE WABLO WOOD
	200 F ACTRANSER II BO KID BOMBER MAN II GOEMON FIGHT II MORTAL KOMBAT II SUPER METROID YOSHII COOKIES
	200 F ASTRO GOGO CONKEY KONG EARTH WORM JIM FATAL FURY SPECIAL HEREKERES SAMOURAI SHODOWN SPARKSTER
	250 F BLACK THORNE FLINGSTONE JUDGE DREED KILLER INSTINCT PAC IN TIME PUCKY ROCKY II SOCCER SHOOT OUT
	300 F DOOM DRAGON BALLE Z II MEGAMAN X II SECRET ON MANA TINTIN TURBO TOONS X-MEN

A RETOURNER A : AMIE VPC II Bd Voltaire 75011 PARIS

Nom .....  
Prénom .....  
Adresse .....  
Code postal .....  
Ville .....  
Ma console .....  
Tous nos prix sont TTC, les promotions ne sont pas cumulables  
Jeux dans la limite des stocks disponibles.

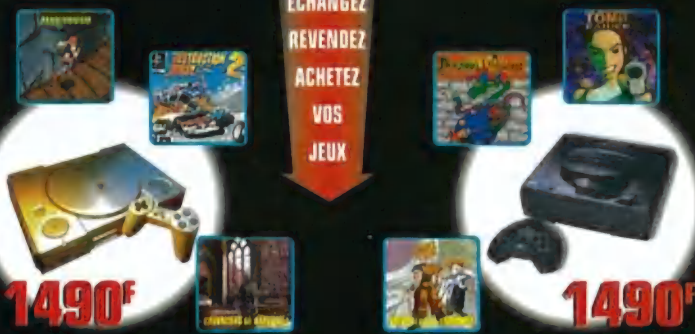
☐ J'échange  
☐ J'achète  
Mettre une croix dans le jeu que vous désirez.

Jeux 30 F - Console 60 F - Contre remboursement 80 F  
☐ CHEQUE ☐ CCP ☐ CARTE BLEUE Date d'expiration .....  
Date ..... Signature .....

Des milliers de jeux et consoles neufs 30 à 80% moins chers que les jeux neufs

**SCORE MANIA**

JEUX VIDEO CONCEPT



**JEUX PLAYSTATION**

CHALLENGERS DE RAPINNET	349 F	259 F	FORMULA ONE	349 F	269 F	SOVIET STRIKE	349 F	269 F
CHRONICLE OF THE SHIBBO	349 F	259 F	MAGIC	349 F	249 F	STAR GLADIATOR	349 F	269 F
COMMAND & CONQUER	349 F	269 F	MORTAL KOMBAT TRILOGY	349 F	259 F	STREET FIGHTER ALPHA 2	349 F	259 F
CRASH BANDICOOT	349 F	249 F	MYST	349 F	259 F	STREET RACER	349 F	259 F
DARKSTALKERS	349 F	259 F	NBA JAM EXTREME	349 F	249 F	TITAN WARS	349 F	249 F
DESTRUCTION DERBY 2	349 F	269 F	PANDEMONIUM	349 F	259 F	TOMB RAIDER	349 F	249 F
DIE HARD TRILOGY	349 F	269 F	PRO PINBALL	199 F	199 F	TRUE PINBALL	199 F	199 F
DISRUPTOR	349 F	249 F	PROJECT OVERKILL	349 F	249 F	WARHAMMER	349 F	249 F
DRAGON BALL Z 2	369 F	279 F	PROJECT X2	329 F	249 F	WIPEOUT 2097	349 F	249 F
FIFA 97	349 F	269 F	RAYMAN	299 F	199 F	ZERO DIVIDE	199 F	199 F
			RESIDENT EVIL	349 F	269 F			

**JEUX SATURN**

BLAZING DRAGONS	349 F	259 F	EXHUMED	349 F	259 F	SOVIET STRIKE	349 F	269 F
BREAK POINT TENNIS	349 F	249 F	FIFA 97	349 F	269 F	STREET FIGHTER ALPHA 2	349 F	269 F
CASPER	349 F	249 F	FIGHTING VIPERS	369 F	269 F	STREET RACER	349 F	259 F
COMMAND & CONQUER	349 F	269 F	JOHNNY BAZOOKATONE	199 F	99 F	THEME PARK	249 F	179 F
DARIUS II	349 F	249 F	LEGEND OF THOR 2	369 F	269 F	TITAN WARS	349 F	249 F
DAYTONA CHAMPIONSHIP	369 F	269 F	NBA JAM EXTREME	349 F	259 F	TOMB RAIDER	369 F	259 F
DESTRUCTION DERBY	349 F	259 F	NIGHT & PAD	469 F	339 F	TUNNEL B1	369 F	259 F
DIE HARD TRILOGY	349 F	269 F	NIGHT WARRIOR	349 F	259 F	VIRTUA ONE	369 F	259 F
DOOM	349 F	269 F	PRO PINBALL	199 F	199 F	VIRTUA COP 2	369 F	259 F
DRAGON BALL 2	369 F	279 F	PROJECT X 2	349 F	249 F	WORLD WIDE SOCCER	369 F	259 F
			RAYMAN	299 F	199 F			

**SCORE MANIA DEFIE LES PRIX**

Si vous trouvez moins cher ailleurs,  
nous vous remboursons la différence \* !  
Avec la carte de fidélité, économiser environ  
10% sur chaque jeu !

**SCORE MANIA** vous propose  
des milliers de jeux d'occasion sur Playstation, Saturn, PC CD-Rom,  
Super Nintendo, Megadrive, Game Boy, Game Gear, Master System et NES,  
à partir de 29 F

**SCORE MANIA**

Toutes vos commandes par  
téléphone ou sur papier libre

**BOULOGNE**  
221, Bd Jean-Jaures  
92100 - Boulogne - Métro Marcel Sembat

**Tél : 01 41 41 92 92**

du mardi 14h à 19h - du samedi 10h à 19h

**ITALIE 2**  
la Tête dans les Nuages  
place d'Italie  
(au-dessus grand écran)  
75013 Paris - Métro Place d'Italie



**Tél : 01 53 80 3000**  
Ouvert 7 J/7 de 11h00 à 20h00

**ST GERMAIN EN LAYE**  
42, rue de Paris  
78100 - St Germain en Laye

**Tél : 01 30 61 47 47**

du mardi 14h à 19h - du dimanche 10h30 à 13h





## LE BIG SHOP

DU JEU VIDEO  
D'OCCASION

11, rue Chanez - 75016 Paris - M° Porte d'Auteuil

Tél : 01 40 71 60 61 - Fax : 01 40 71 60 54



1490F

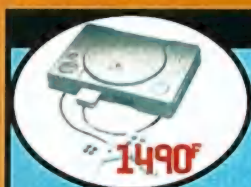
### SATURN

NEUF	OCCAS
SATURN JAP VERSION 2	1900 F TEL
VOLANT	445 F TEL
BLAM MACHINE HEAD	355 F 235 F
CASPER	349 F 225 F
COMMAND & CONQUER	349 F 235 F
DARIUS II	290 F 195 F

NEUF	OCCAS
DAYTONA II CC	355 F 225 F
DECATHLETE	TEL 235 F
DESTRUCTION DERBY	355 F 199 F
DISWORLD	299 F 175 F
DOOM	TEL 199 F
EXHUMED	349 F 225 F
FIFA 97	349 F 229 F
FIGHTING VIPER	355 F 225 F
HIGHWAY 2000	TEL 199 F
MANIX TT	TEL 245 F
NBA ACTION	349 F 245 F
NIGHT + PAD	420 F 290 F
NIGHT WARRIORS	349 F 245 F

NEUF	OCCAS
SAMOURAI SHODOWN 3	TEL 245 F
SEGA RALLY	349 F 199 F
SONIC EXTREME	TEL 245 F
STORY OF THOR II	345 F 220 F
STREET FIGHTER ALPHA 2	349 F 229 F
STREET FIGHTER ZERO II	TEL 245 F
SUPER PANG COLLECTION	TEL 245 F
TOMB RAIDER	335 F 199 F
VIRTUA COP 2 + GUN	449 F 320 F
VIRTUA GOLF	290 F 190 F
VIRTUAL ON	355 F 229 F
VITUA COP + GUN	TEL 250 F
WORLD WILD SOCCER	355 F 229 F

NEUF	OCCAS
TEL 245 F	
349 F 199 F	
TEL 245 F	
345 F 220 F	
349 F 229 F	
TEL 245 F	
TEL 245 F	
335 F 199 F	
449 F 320 F	
290 F 190 F	
355 F 229 F	
TEL 250 F	
355 F 229 F	



1490F

### PLAYSTATION

NEUF	OCCAS
CONSOLE MULTISTANDARD	2100 F TEL
+ TEKKEN	TEL 249 F
BLACK DOWN	349 F 245 F
BURN OUT	269 F 165 F
BUST A MOVE 2	365 F 249 F
CASPER	TEL 245 F
CHEESY	355 F 235 F
CHEVALIERS DE BAPHOMET	355 F 235 F

NEUF	OCCAS
CHRONICLE OF THE SWORD	355 F 249 F
COMMAND & CONQUER	355 F 245 F
CRASH BANDICOOT	365 F 229 F
DIE HARD TRILOGY	355 F 245 F
FIFA 97	355 F 245 F
FIRO ET KLAUDE	335 F 229 F
FORMULA ONE	355 F 225 F
IRON AND BLOOD	349 F 225 F
JET MOTO	TEL 255 F
LOMAX	365 F 249 F
MONSTER TRUCK	TEL 245 F
MYST	355 F 245 F
NBA JAM EXTREME	355 F 229 F
NHL 97	TEL 249 F
OLYMPIC GAME	269 F 199 F

NEUF	OCCAS
OW SIDE	TEL 249 F
PANDEMONIUM	355 F 245 F
PORJET OVER KILL	TEL 249 F
PSYCHIC FORCE	TEL 249 F
RESIDENT EVIL	345 F 225 F
RIDGE RACER 3	TEL 249 F
SIM CITY 2000	355 F 245 F
SOUL EDGE	TEL 249 F
SOVIET STRIKE	355 F 239 F
STAR GLADIATOR	355 F 245 F
STREET RACER	355 F 245 F
TEKKEN II	365 F 255 F
TOMB RAIDER	299 F 199 F
VIRTUAL GOLF	290 F 190 F
WIPE OUT 2097	365 F 249 F

NEUF	OCCAS
TEL 249 F	
355 F 245 F	
TEL 249 F	
TEL 249 F	
345 F 225 F	
TEL 249 F	
355 F 245 F	
TEL 249 F	
355 F 239 F	
355 F 245 F	
355 F 245 F	
365 F 255 F	
299 F 199 F	
290 F 190 F	
365 F 249 F	

### MEGADRIVE

+ de 500 jeux d'occasion  
disponibles à partir de 29 F

### SUPER NES

+ de 500 jeux d'occasion  
disponibles à partir de 49 F

### 3DO

près de 200 jeux d'occasion  
disponibles à partir de 49 F

### NEO GEO

CD/CARTOUCHES  
à partir de 79 F/119 F

### GAME BOY

+ de 300 titres à 75F,  
à 85F, et les tops à 129F

### GAME GEAR

+ de 200 titres à 75F,  
à 85F, et les tops à 129F

VOUS N'HABITEZ PAS PARIS

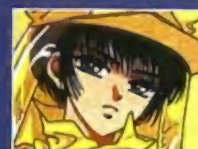
01 40 71 60 61

CHOISISSEZ, ACHETEZ, VENDEZ ET ECHANGEZ VOS JEUX  
SUR SIMPLE APPEL TELEPHONIQUE

NOUVEAU : TOUS LES  
1<sup>ER</sup> SAMEDI DU MOIS...



12/96: EVANGELION



1/97: CLAMP

...LE DOSSIER DU MOIS  
SUR 3615 TOON !

3615 TOON L'ACTU MANGA / D.A.

- NEWS FRANCE
- NEWS JAPON
- AGENDA

3615 TOON LES FANS (C'EST VOUS !)

- DIALOGUE EN DIRECT
- BOÎTES AUX LETTRES
- FANS-CLUB
- PETITES ANNONCES

3615 TOON SON GOTOON

- IL SAIT TOUT DE LA JAPANIMATION
- IL EST EN DIRECT LES MERCREDI ET SAMEDI APRES-MIDI
- IL EST VU À LA TÉLÉ

3615 TOON LE DOSSIER DU MOIS...

- TOUT, VRAIMENT TOUT SUR UN THÈME DONNÉ : PERSONAGES, AUTEURS, CD, REVUE DE PRESSE, CD, GOODIES, JEU AVEC DES IMPORTS À GAGNER...
- ILS SONT CONSERVÉS : PAS DE PANIQUE SI VOUS EN AVEZ RATE UN !

3615 TOON LA SCIENCE DESSINS ANIMÉS

- FICHES TECHNIQUES
- DISCOGRAPHIES
- PAROLES DES GÉNÉRIQUES
- FANZINES ...

3615 TOON LES JEUX

- GAGNER DES LOTS
- GAGNER DES PASSES 3614

3615 TIPS (trôt sis kēz tips) n. m.  
(angl. fam. tips : tuyau) **ASTUCES** : la  
plus formidable mine d'astuces et de  
solutions pour les consoles 32bits.  
**NEWS** : en temps réel, l'actu du jeu  
vidéo, l'agenda des sorties. **SOS** : si tu  
ne trouves pas un tip, pose ta question  
à 3615 TIPS, il trouvera ! **JEUX** : un  
jeu PlayStation™ et un jeu Saturn™ à  
gagner par jour, plus 5 000 F à gagner  
par mois en bons d'achat. Un service  
Pixtel, 2,23F/mn.

# 3615 TIPS®

Le minitel des 32/64 bits !



Nord-Est

03

**L'Avatar** BP 18 - 68570 OSENBACH  
Tél. 03 89 47 61 94 - Fax 03 89 47 63 15  
MINITEL 36 15 TELES code LAVATAR (2,236/min)  
Bureau ouvert du lundi au samedi de 9h à 19h30

**VPC CD-ROM ET JEUX VIDEOS**

**PLAYSTATION EURO**

BLAZING DRAGON	339,-
COMMAND & CONQUER	339,-
CRASH BANDICOOT	339,-
DESTRUCTION DERBY 2	339,-
DIE HARD TRILOGY	339,-
FIFA 97	329,-
FINAL DOOM	329,-
FIRO & KLAWD	329,-
FORMULA ONE	339,-
MORTAL COMBAT TRILOGY	339,-
MOTOR TOON 2	329,-
NBA JAM EXTREME	339,-
NBA LIVE 97	349,-
NHL HOCKEY 97	349,-
PANDEMONIUM	339,-
PITBALL	339,-
POWER SOCCER	369,-
RIDGE RACER REVOLUTION 2	349,-
SOVIET STRIKE	339,-

**STAR GLADIATOR**

STREET RACER	339,-
TEKKEN 2	349,-
TIME COMMANDO	339,-
TOMB RAIDER	299,-
WARHAMMER	339,-
WIPEOUT 2097	339,-

**SATURN EURO**

BLAZING DRAGON	339,-
COMMAND & CONQUER	339,-
DIE HARD TRILOGY	349,-
FIFA 97	349,-
FIGHTING VIPERS	369,-
NBA JAM EXTREME	339,-
NBA LIVE 97	349,-
NIGHT+PADDLE	429,-
SOVIET STRIKE	359,-
STREET RACER	339,-
TOMB RAIDER	329,-
VIRTUA FIGHTERS KIDS	299,-
WORLD WIDE SOCCER 97	339,-

**POUR D'AUTRES TITRES PC OU CONSOLES, NOUS CONNECTER.**

TITRE	PSX	SAT	PREUX
Frais de port (CEE+40F)			30 F
Total à payer			F

Nom ..... Prénom .....  
Adresse .....  
CP ..... Ville .....  
Tél. .... Signature : .....

**1, rue de Metz**  
**31000 TOULOUSE**  
Tél. : 05.61.22.83.35  
Tél. PC : 05.61.23.48.02

**NEUF, OCCASION, ECHANGE, REPRISE ET IMPORTS**

**CONSOLES**

- ★ Sony Playstation
- ★ Sega Saturn
- ★ Super Nintendo
- ★ Megadrive

**LE MULTIMEDIA**

- ★ Jeu CD-ROM PC
- ★ Logiciels éducatifs
- ★ CD-ROM culturels

**LES PC**

- ★ Configurations à la carte
- ★ Pièces détachées

**LE RESEAU**

- ★ 6 pentium en réseau

**GOODIES**

- ★ Japanimation
- ★ Cartes américaines
- ★ Figurines

**SUPER PROMOS POUR NOEL!**

# WONDERGAMES

VENTE PAR CORRESPONDANCE

**DES PROMOTIONS CHAQUE MOIS !!!**  
**TEL 02 37 26 72 85**

**RESIDENT EVIL** PS  
**DIE HARD** 329 F PS  
**FIFA 97** PS  
**DAYTONA USA CCE** 329 F SAT  
**CRASH BANDICOOT** 129 F PS  
**PANDEMONIUM** 329 F PS  
**DESTRUCTION DERBY 2** 329 F PS  
**WORLD WIDE SOCCER 97** 329 F SAT  
**TOMB RAIDER** 326 F PS/SAT  
**DESTRUCTION DERBY** 326 F SAT

## PLAYSTATION

Disponibilités, autres titres, consoles et accessoires >>> TEL

ADIDAS POWER SOCCER	339 F	HEXEN	339 F	SAMPRAS TENNIS	339 F
ANDRETTI RACING	339 F	INTL MOTO X	339 F	SIM CITY 2000	339 F
BLACK DAWN	339 F	IRON & BLOOD	339 F	SMASH COURT TENNIS	339 F
BLAM MACHINE HEAD	339 F	LAST DYNASTY	339 F	SOUL EDGE	339 F
BLAST CHAMBER	339 F	LEGACY OF KAIN	339 F	SOVIET STRIKE	339 F
BLAZING DRAGONS	339 F	LOMAX	339 F	SPOT GOES TO HOLLYWOOD	339 F
BREAK POINT TENNIS	339 F	MAGIC THE GATHERING	339 F	STAR GLADIATOR	339 F
BURNING ROAD	339 F	MICRO MACHINE V3	339 F	STREET FIGHTER ALPHA 2	339 F
CHEVALIERS DE BAPHOMET	339 F	MONSTER TRUCK RALLY	339 F	STREET RACER	339 F
CHRONICLES OF THE SWORD	339 F	MORTAL KOMBAT TRILOGY	339 F	SUPERSONIC RACERS	339 F
COMMAND & CONQUER	339 F	MOTOR TOON GP2	329 F	SYNDICATE WARS	339 F
COOL BOARDERS	339 F	MYST	339 F	TEKKEN 2	339 F
CRASH BANDICOOT	329 F	NAMCO MUSEUM VOL 3	339 F	TIME COMMANDO	339 F
DARK STALKERS	339 F	NBA JAM EXTREME	339 F	TOBAL N° 1	339 F
DESTRUCTION DERBY 2	329 F	NBA LIVE 97	339 F	TOMB RAIDER	326 F
DIE HARD TRILOGY	329 F	NHL 97	339 F	TUNNEL B1	339 F
DISRUPTOR	339 F	NHL POWERPLAY 96	339 F	TWISTED METAL 2	339 F
DRAGON BALL Z	339 F	PANDEMONIUM	329 F	VICTORY BOXING	339 F
EXHUMED	339 F	PITBALL	339 F	WARHAMMER	339 F
FIFA 97	329 F	PROJECT OVERKILL	339 F	WIPE OUT 2097	339 F
FIRO & KLAWD	339 F	RAGING SKIES	339 F	WWF IN HOUSE	339 F
FORMULA 1	326 F	RELOADED	339 F	X2	339 F
HARDCORE 4X4	339 F	RESIDENT EVIL	326 F	X-MEN CHILDREN OF ATOM	339 F
		RIDGE RACER 3	339 F	XCOM TERROR F. THE DEEP	339 F



et les jeux import?



tu téléphones à Wondergames

## SATURN

Disponibilités, autres titres, consoles et accessoires >>> TEL

AMOK	339 F	HARDCORE 4X4	339 F	PGA TOUR GOLF 97	339 F
ANDRETTI RACING	339 F	HEXEN	339 F	SCORCHER	339 F
BLAM MACHINE HEAD	339 F	HIGHWAY 2000	339 F	SEA BASS FISHING	339 F
BREAK POINT	339 F	JEWELS OF THE ORACLE	339 F	SEGA AGES	339 F
CASPER	339 F	KE2 FLYING SQUADRON	339 F	SONIC X-TREME	339 F
COMMAND & CONQUER	339 F	LAST DYNASTY	339 F	STREET RACER	339 F
CRIME WAVE	339 F	MADDEN 97	339 F	TOMB RAIDER	326 F
DAYTONA USA CCE	329 F	MIGHTY HITS	339 F	TOSHINDEN URA	339 F
DESTRUCTION DERBY	326 F	MR BONES	339 F	TUNNEL B1	339 F
DIE HARD	339 F	NBA LIVE 97	339 F	VIRTUA COP 2	339 F
DOOM	339 F	NIGHTS	326 F	VIRTUA COP2 + GUN	445 F
EXHUMED	326 F	NIGHTS - PAD	419 F	VIRTUAL ON	339 F
FIFA 97	339 F	NHL 97	339 F	WORLD WIDE SOCCER 97	329 F
FIGHTING VIPERS	339 F	NHL POWERPLAY 96	339 F	X2	339 F

JOYEUX NOEL



BONNE ANNEE

☐ Bon de commande ☐ Demande de catalogue gratuit

Nom (en maj) ..... Prénom .....

Adresse .....

Code Postal ..... Ville .....

Tél ..... Date de naissance .. / .. / .. Code Client .....

JEUX	Console	PRIX	REGLEMENT
			<input type="checkbox"/> Chèque à l'ordre de T3M (contrôle fich. RESIST)
			<input type="checkbox"/> CB/VISA N° .....
			Banque .....
			Titulaire .....
			Expire le .. / .. / ..
Frais de port*			DATE : .. / .. / ..
TOTAL A PAYER			SIGNATURE : .....

\*1-2 jeux : PS = 19 F, SAT = 27 F; 3 jeux +: franco; accessoires = 33 F; consoles = 53 F

**COMMANDEZ PAR TEL, FAX OU COURRIER**  
Tél : 02 37 26 72 85 (lundi-samedi 15h-20h)  
Fax : 02 37 26 73 16 (24h/24)  
Courrier : T3M-WONDERGAMES BP 8 28190 COURVILLE/EURE

**LIVRAISON 24/48 H COLISSIMO**

Prix TTC janvier 97 jeux neufs version FR/EURO sauf erreur ou omission selon disponibilités révisables sans préavis. Garantie jeux et accessoires : 3 mois, consoles : 1 an. Marques déposées.



Osez l'Alliance



**OUVERTURE PROCHAINE**  
**Vierzon**  
**Rambouillet**  
**Pau**  
**Nogent le**  
**Retrou**  
**Saumur**  
 et vous, venez nous rejoindre

## ALLIANCE GAMES

VPC : 02 37 21 21 08

Revendeurs joignez-vous

Pensez vous que vous avez les meilleures conditions !

Votre loyer Publicitaire est-il raisonnable par rapport aux prestations  
 ( Chez nous 999 F/mois)

Est il possible à ce jour d'être une boutique independante sans Publicité ?

(réservez aux revendeurs) :Tél 06.08.49.94.72

Osez l'Alliance

**Vente par correspondance 02 37 21 21 08**

### Playstation

Vendez nous deux jeux de cette liste et achetez en un de cette même liste

Payez 35 F seulement pour les frais d'expédition ATTENTION LES 2 JEUX QUE VOUS NOUS RENVOYEZ DOIVENT ETRE EN PARFAIT ETAT ET DANS LA MEME LISTE QUE CELUI QUE VOUS REPRENEZ en version française et complet

#### LISTE A

Die hard trilogy  
 Crash bandi coot  
 Wipe out 20 97  
 Tome raider  
 Destruction derby 2  
 Star Gladiators  
 ISSdeluxe  
 Myst  
 Fifa 97  
 NHL 97  
 Tekken 2  
 Soviet strike  
 Command & con  
 Duke nukem 3d  
 Baphomet Chev

#### LISTE B

Need for speed  
 Super sonic racers  
 Blazing dragons  
 Davis cup tennis  
 Dark stalker  
 Alien trilogy  
 Burnin road  
 Casper  
 Cheezy  
 Chronicle of sword  
 Final doom  
 Firo and klawd  
 Pandemonium  
 P'te sampras  
 Project x 2  
 Simcity 2000  
 Pour connaître le prix des jeux neufs ou d'occas Nous téléphoner 02 37 21 21 08

### SATURN

Pour connaître le prix des jeux d'occasion ou neufs

Nous téléphoner 02 37 21 21 08

#### LISTE A

\*Alien trilogy  
 \*Athelete king  
 \*Ultimate mortal combat 3  
 \*Command and conquer  
 \*Exhumed  
 \*Need for speed  
 \*Road rash  
 \*Sega rally  
 \*Story of thor 2  
 \*Tomb raider  
 \*Virtua cop 2  
 \*World wide  
 \*soccer 97  
 \*Die hard trilogy

#### LISTE B

Micromachine V3  
 Return og fire  
 Vitrua on  
 Fighting vipers  
 Daytona 2  
 Doom  
 Night  
 Project x2  
 black dawn  
 Hardcore 4 x4



**Playstation SEULE**  
 Nous Téléphoner

**SATURN SEULE**  
 Nous Téléphoner

**REPRISE de vos jeux**  
 Playstation et Saturn/ Snin et Md jusqu'à 200 F pour l'achat d'un nouveau



**BON DE COMMANDE VPC**  
 A retourner uniquement à Alliance Games  
 VPC 12 Place des Epars 28000 CHARTRES

Règlement par chèque uniquement à l'ordre d'Alliance Games

Nom	Titre 1
Prénom	Titre 2
Adresse	Titre 3
Ville	Titre 4
Téléphone	Participation au Frais d'envoi
Je renvoie	Total

**Vente et Achat**  
 02 37 21 21 08

Attention n'utilisez la VPC que si vous n'avez pas de magasin Alliance Games dans un rayon de 80 km sinon vos commandes ne seront pas prises en compte

Nous achetons et vendons par correspondance appelez nous pour les prix

**Antibes**

**Auxerre**

**Bergerac**

**Blois**

**Bourges**

**Chartres**

**Cluses**

**Chateauroux**

**Epinal**

**Nevers**

**Paris 8 e**

**Pont Audemer**

**ALLIANCE GAMES**

**ALLIANCE GAMES**

**ALLIANCE GAMES**

**ALLIANCE GAMES**

**ALLIANCE GAMES**

**ALLIANCE GAMES**

**ALLIANCE GAMES**

**ALLIANCE GAMES**

**ALLIANCE GAMES**

**ALLIANCE GAMES**

**ALLIANCE GAMES**

**ALLIANCE GAMES**

**Japan Games**

5 rue Vauban 06600

**STAR GAMES**

105 Rue de Paris 89000

**TRY AGAIN!**

41 rue Bourbaraud 24100

**48 rue beauvoir**

41000

**ANTICIP'S**

9 Rue D'auron 18000

**12 Place des Epars**

Galerie de France

**Nouveau**

13 Grande rue 74300

**Nouveau**

Galerie Vitor Hugo 36000

**Nouveau - Space Games**

Ccommercial 'Les 4 Nations'

**AH GAMES**

94 Rue Mitterand

**Nouveau**

36 Av. de Wagram 75008

**MILENA 3**

10 Rue Arsilde Briand 27500

**04 93 34 39 14**

**03 86 51 11 93**

**05 53 74 05 27**

**02 54 74 44 53**

**02 48 24 46 72**

**02 37 21 21 08**

**04 50 89 73 51**

**02 54 07 69 69**

**03 29 82 95 02**

**02 86 57 17 31**

**01 44 09 88 70**

**02 32 57 02 23**

**Consoles d'occasion**  
 Pay. ou Sat. 90\*  
 Megadrive 169F\*  
 Superintendo 269F\*  
 Gameboy 179F\*  
 Gamegear 279F\*

### CDROM PC

Alerte Rouge  
 Dungeon Lapper  
 Syndicate Wars  
 Gens Wars Hardline  
 Undertheligion 2  
 Tomb raider Diablo

### Jeux d'occasion

Playstation 129\*  
 Saturn 129\*  
 Super nintendo 69\*  
 Megadrive 69\*  
 GG et GB 79\*  
 \* a partir de

### Carteries

Cartes DBZ  
 Xfile  
 Magic  
 Mirage  
 Alliances



**Wanted La**  
 Vpc et les magasins  
 achètent cash ou  
 en bons d'achat  
 les jeux suivant :



ISSdeluxe Md  
 Warcraft 2 Pccd  
 Command and  
 Conquer  
 etTombrader  
 sur Psx , sat et pccd  
 Worldwide 97  
 Dragon ball z 2 et 3  
 SN  
 Tekken 2 Fr PSX  
 InterSSdeluxe  
 Formula one PSX  
 DBZ fr MD  
 pour les autres appelez





## CONSOLES+

150, rue Gallieni  
92100 Boulogne-Billancourt  
Tél. 01 41 86 16 72  
Fax rédaction : 01 41 86 16 96  
Fax pub : 01 41 86 17 67  
Pour obtenir directement votre  
correspondant, remplacez les 4  
derniers chiffres du standard par le  
numéro de poste entre parenthèses.

**Rédacteur en chef**  
Alain Huyghe-Lacour (A.H.L.)  
**Secrétariat**  
Aurore Aucher (16 72)  
**Rédacteurs**  
Richard Homsy (Spy) (16 73)  
Nicolas Gavet (Niico) (16 74)  
Marc Menier (Marc) (16 75)  
**Secrétariat de rédaction**  
Pascale Chouffout, assistée de  
Ivan Gaucher

**Maquette**  
Catherine Verchère  
Marie-Pierre Debray, Olivier  
Mourgeon (1<sup>er</sup> maquettiste)  
**Ont collaboré à ce numéro**  
Christophe Kagotani (Kagotani San),  
correspondant permanent au Japon,  
Lionel Barillon, Odile Boetschi,  
Véronique Boissarie (Elvira),  
Sébastien Le Charpentier (Cheub),  
François Garnier (le Panda), Manu,  
Maxime Roure (Switch), Philippe  
Karakasyan, Gia To Din (Gia),  
Douglas Alves, Ze Killer.  
**Directrice de publicité**  
Carine Barre (16 31)  
**Chef de publicité**  
Karine Le Brozec (16 32)  
**Maquette Publicité**  
Dominique Chagnaud  
**Bureau de Lyon**  
Catherine Laurent tél. 04 78 62 65 10

**Marketing**  
Anne-Sophie Bouvattier  
01 41 86 16 45  
**Fabrication**  
Isabelle Delanoy (17 90)  
**Service abonnements**  
Tél. : 01 64 81 20 23  
France : 1 an (11 numéros) :  
288 F (TVA incluse)  
Etranger : 1 an (11 numéros) :  
370 F (train/bateau)  
(tarifs avion : nous consulter)  
Belgique : 1 an (11 numéros) :  
2 335 FB. Payable par virement sur le  
compte de Diapason à la banque  
Société générale à Bruxelles,  
n° 210-0083593-31.  
Les règlements doivent être  
effectués par chèque bancaire,  
mandat ou virement postal  
(3 volets),  
BP 53, 77932 Perthes Cedex.

## emap.alpha

150, rue Gallieni  
92100 Boulogne-Billancourt  
Tél. : 01 41 86 16 00  
**Directeur délégué**  
Gorune Aprikian (16 10)  
**Directeur d'édition**  
Vincent Cousin (16 05)  
**Responsable administratif et  
financier**

Christel Marjotte Beylerian (16 03)  
**Directeur commercial**  
Lara Wytochinsky (16 24)  
Consoles+ est un mensuel édité par  
EM-Images SA. Siège social : 41-43, rue  
du Colonel-Avia, 75015 Paris.  
Principal actionnaire :  
EMAP France.

**P-DG et directeur de la publication**  
Christopher Llewellyn  
**n° commission paritaire :**  
73201

Dépôt légal : décembre 1996  
Photocomposition, montage :  
Euronumérique  
Photogravure :  
EPS, PPDL  
Couverture : EPS  
Imprimeries :  
Fecomme, Claye-Souilly, 77000, Imaie,  
Laval, 53000  
Distribution : Transport Presse  
Ventes (réservé aux dépositaires de  
presse)  
Synergie Presse  
9, rue du Colonel-Avia,  
75754 Paris Cedex 15.  
Tél. : 01 05 01 46 23 (réservé aux  
marchands de journaux)

La reproduction, même partielle, de tous les  
articles parus dans la publication  
(© Consoles+) est interdite, les  
informations rédactionnelles  
publiées dans Consoles+ sont  
libres de toute propriété. Les  
anciens numéros de Consoles+  
sont disponibles à Consoles+/  
Service Abonnements, BP 53,  
77932 Perthes Cedex.

## VENTES

### SUPER NINTENDO

Vds SFC de 90 F à 200 F. Anthony COGLIAN-  
DRO, 40, rue de Lille, 59223 Roncq.  
Tél. : 03.20.03.20.82.

### SFC

Vds SFC 15 jx 3 man., adapt., px : 1 600 F. Chris-  
tophe LABORDE, 193 ter, av. Maurice-Berteaux,  
78500 Sartrouville. Tél. : 01.39.57.83.10.

Vds SFC 15 jx 3 man., adapt., px : 1 600 F. Chris-  
tophe LABORDE, 193 ter, av. Maurice-Berteaux,  
78500 Sartrouville. Tél. : 01.39.57.83.10.

Vds SNIN + 2 pad + adapt. + 7 jx (MK2, Mario...),  
px : 900 F. Romain BAUDIN, 7, boulevard Tur-  
got, 13012 Marseille. Tél. : 04.91.06.23.14.

Vds Super Nintendo + 12 jx (Aladin, Roi Lion,  
Donkey Kong Country, Mario all Star, Mario Kart  
etc.) + Super Game Boy. + 3 man. dont 1 turbo,  
tbe, px : 1 600 F. Tél. : 04.74.39.85.56.

Vds SNS + 4 jx sans man. + MD + 12 jx sans man.  
Nicolas DREUX, 12, rue Saint-Nicolas, 28210  
Bouilly-Mivoie. Tél. : 02.37.38.35.40.

SN + 10 jx + 2 man. + 1 adapt. px : 1 000 F.  
Mathieu GOMARD, 8, rue Helvetius, 93170  
Bagnolet. Tél. : 01.43.63.46.32.

Vds jx SNIN DKC EWJ2 MK2 etc. 100 F à 200 F.  
Romain MARCON, La Verne, 38440 Arlas.  
Tél. : 04.74.58.59.22.

Vds SNIN + adapt. + 6 jx + pist. + 2 man. px :  
800 F. David GONZALEZ, 12, rue Jean-Moulin,  
31320 Castanet. Tél. : 05.61.73.67.88.

Jx SNIN 140 F à 300 F. Super GBOY-DKC EJ1,  
Tine-Ki etc. Régis CASCANO, 142, rue  
Ambroise-Paré, 7200 Le Mans.  
Tél. : 02.43.24.24.28.

Vds jx SNIN Dragon Ball Z2, Batman Retour Tiny  
Toon : 125 F pce. Pierre KERHERNE, 7, square  
Pierre de Geyter, 95140 Garges-les-Gonesses.  
Tél. : 01.39.93.86.34.

Vds DBZ1 SFC : 250 F ou éch. ctre Rayman sur  
PSX. Nicolas LUX, Fontette, 82450 Vezelay.  
Tél. : 03.86.33.33.46.

Vds SNIN + 2 pad + 25 jx + GB + jx + SP G boy,  
px : 3 500 F. Thomas LEROY, 115, rue Emile-  
Zola, 62160 Bully-les-Mines.  
Tél. : 03.21.29.12.55.

Vds + 11 jx + 2 man. dont une superturbo entre  
1 500 F à 2 000 F. Thomas FRETE, 5, allée Ras-  
pail, 95600 Eaubonne. Tél. : 01.39.59.35.19.

Vds Nintendo 64 + Mario 64 + transfo px : 3 400 F  
à déb. Adil HADDOU, 1, square Chacrin, 92600  
Asnières. Tél. : 01.47.99.47.61.

Vds ou éch. 1 jeu ctre Issidélux ou Doom. Rémy  
BENJAMIN, Pont de Bayeux, 13590 Meyreuil.  
Tél. : 04.42.66.93.50.

Vds SNIN + 2 man + adapt. + 17 jx + mags :  
1 690 F. Alain DE BELLIS, 195, rue Champion-  
net, 75018 Paris. Tél. : 01.42.63.17.58.

Vds SNES + 2 pads + 5 jx Donkey Kong 2 Tintin,  
px : 1 200 F. Mathieu ARMESSEN, Les Vezeaux,  
71490 Saint-Jean-de-Trezy.  
Tél. : 03.85.45.31.18.

Vds SNIN + 3 pads + 9 jx + super game-boy + 1  
jeu + AD-29, px à déb. Grégory DUMONT-FIL-  
LON, 2072 la Cure, 39220 Les Rousses.  
Tél. : 03.84.60.30.97.

Vds SNIN + 12 jx + 2 man., px : 1 500 F à déb.  
Benoît DAVID, 10, rue de Souance, 28400  
Nogent-le-Rotrou. Tél. : 02.37.52.10.39.

Vds SNES 11 jx + 3 man., px : 1 250 F à déb.  
Nicolas FERRANTE, 126 bis, av. Pierre-Bros-  
sollette, 69500 Bron.

Vds SNIN + 2 man. + 9 jx (Iss Deluxe, Mario Kart),  
tout à 1 000 F. Sylvain LAFITTE, 4, place des  
Ramarins, 66200 Cornella-Del-Nercol.  
Tél. : 04.68.22.56.94.

### MEGADRIVE

Vds MD + 3 man. + 3 jx, px : 400 F GG, px : 300 F  
+ 3 jx MS, px : 150 F. Maxime DUROUSSEAU,  
2, av. du Fossé des Monnaies, 77330 Ozor-la-  
Ferrière. Tél. : 01.60.07.80.24.

Vds MD + 3 jx F1 Vr Aladin, Grands Lam + 2 man.  
+ MIG 29 etc. Robin CATHÉLINEAU, 100, avenue  
Jack Gourevitch, 94500 Champigny-sur-Marne.  
Tél. : 01.48.82.41.52.

Vds MD + MCD + adapt. MS + 25 jx + 3 pads + 1  
stick, px : 2 500 F. Jean-Philippe ROZSA, 210,  
bis boulevard Pereire, 75017 Paris.  
Tél. : 01.45.72.05.51.

Vds MD2 + 2 man. + 1 pad turbo + 8 jx (Mega-  
games 1 et 2 David Robinson). Julien GAUTIER,  
56, rue R.-Gallard, 86100 Châtelleraut.  
Tél. : 05.49.85.89.20.

Vds jx Mega CD : 150 000 F. Sébastien GUILLE-  
MOT, 24, quartier de la Peupleraie, 91350 Gri-  
gny. Tél. : 01.69.21.40.28.

Vds MD + 4 man (Arcad Power Stick) 11 jx (MK3,  
EW 1, 2) Thor, px : 1 200 F. Tim MASSONNET, 1,  
rue Tessier, 44620 La Montagne.  
Tél. : 02.40.65.85.45.

Vds 12 jx MD : Sonic Dt Addams Family, px :  
1 000 F. Alexandre CULUBRET, 30, lot. la  
Palombière Villa Amphora, 34140 Meze.  
Tél. : 04.67.43.66.11.

Vds jx MD PSII Splahou S. Word of Ver : 100 F P  
jx NEC : 100 F p. Patrick CORNU, 105, rue Beau-  
repaire, 62200 Boulogne-sur-Mer.  
Tél. : 03.21.91.43.19.

Vds MD + 32 X + 8 jx + 2 pads, px : 800 F.  
Anthony RAMILLON, Briailles, 03500 Saint-  
Pourçain-sur-Sioule. Tél. : 04.70.45.50.77.

Vds MD + 5 jx (Sonic 1, 2 The Duel Mortal Kom-  
bat etc.) + 1 pads : 650 F. Youness BENBALI, 13  
bis, rue Berthelot, 93200 Saint-Denis.  
Tél. : 01.48.22.12.08.

## DIVERS

Vds Wipeout sur PSX FR, px : 200 F. Renaud  
LAMY, 24, allée des Haies Fleuries, 36330 Le  
Poinçonnet. Tél. : 02.54.35.33.21.

Vds jx PSX (Crash Bandicoot, Burning Road, etc.),  
px : 250 F. Nicolas MAGNIER, RN 134, 64330  
Garlin. Tél. : 05.59.04.91.77.

Vds jx PSX à 250 F : Crash Bandicoot, Tomb Rai-  
der, etc. James MAGNIER, Barroca, 64330 Garlin.  
Tél. : 05.59.04.91.77.

Vds sur Playsta (France) jx 150 F pce, Wipeout,  
Fifa, Doom, Nba in Thezone, Mortal K3, Destruc.  
Cedric SORRAUX, 5, rue J.-B. Gervais, 77450  
Esby. Tél. : 01.60.04.40.70.

Vds PSX jap. + pad. + memory card + Kof 95 +  
Tekken, px : 2 300 F à déb. Julien WHITE, 18,  
allée Georges-Récipon, 75019 Paris.  
Tél. : 01.40.18.08.06.

Vds PSX + 5 jx Résident Evil N 4 Speed Gex...  
px : 2 000 F. Nicolas GOURHAND, Le Plessis-  
Buron, 44700 Orvault. Tél. : 02.51.78.83.03.

Vds ou éch. jx PSX : Tekken 2, Crash Bandicoot,  
DBZ 22. Jean-Pascal CARAVANO, 100, rue du  
Pontel, 78100 Saint-Germain-en-Laye.  
Tél. : 01.39.73.57.31.

Vds Destruction Derby sur Playstation (px :  
1 500 F). Philippe MEURET, 52, rue de Pfaltz,  
68260 Kingersheim. Tél. : 03.89.50.03.20.

Vds jx PSX, px : 200 F à 250 F. Régis GERNEZ,  
65, rue de Cambrai, 59169 Cantin.  
Tél. : 03.27.89.60.40.

Vds jx Saturn, 260 F pce : Nights, World Heroes  
Perfect... Christophe MARGNOL, 6, place du  
Moustier, 92210 Saint-Cloud.  
Tél. : 01.49.11.13.76.

Vds Playstation ss gar. + 5 jx, px : 1 600 F.  
Jérôme PEYRON, 18, rue Mauconseil,  
94120 Fontenay-sous-Bois.  
Tél. : 01.48.73.41.95.

Memory Card 120 bloc 200 F, vds GB + 3 jx :  
200 F. Zeldia ect. Grégory DEMARLIER, 96, rue  
René-Cassin, 78370 Plaisir.  
Tél. : 01.30.55.53.70.

Vds jx Saturn : Kof95 (Jap.), px : 250 F + jx SNIN  
à 100 F. Olivier CROUZATIER, 73, avenue des  
Courcettes, 66220 Golfe-Juan.  
Tél. : 04.93.63.03.97.

Vds sur SAT jap. Bomberman, cherc. jx. Nicolas  
BLONDEAU, 48, rue G. Brassens, 95140 Garges-  
les-Gonesses. Tél. : 01.39.86.54.78.

Vds Playstation ER + 3 jx + 2 pads, px : 1 800 F  
(Tekken, Wipeout). Richard COUDERC, n° 7, Les  
Plantes de Vidal, 33220 Saint-André-et-  
Appelles. Tél. : 05.57.46.45.33.

Vds jx PSX : Wipe Out, Destruction Derby, Câble  
RGB : 100 F pce. André LY, 17, allée Saint-  
Eupéry, 92390 Villeneuve-la-Garenne.  
Tél. : 01.47.99.74.97.

Vds Saturn + 4 jx (Night + pad / B.B. Akai/Decath-  
let/S. Rally), px : 2 500 F. Nicolas FAVRE, 1,  
rue de Souchez, 62143 Angres.  
Tél. : 03.21.45.00.34.

## ECHANGES

Ech. ou vds MK3 PSX. Nicolas SAEZ, 2, square  
Kennedy, 78120 Rambouillet.  
Tél. : 01.30.41.77.32.

Ech. GG + Son 2 + Gex Sat Contr Jag ou 3 DO ou  
neo geo + jx. Patrice BENETEAU, 44, chemin des  
Loges, 85400 Luçon. Tél. : 02.51.29.09.59.

Ech. ou vds MK3 PSX, px : 150 F. Nicolas SAEZ,  
2, square Kennedy, 78120 Rambouillet.  
Tél. : 01.30.41.77.32.

Ech. 3 Dog old + 30 jx + man. + pist. + Game Gear  
ctre PS + 10 jx. Raphaël OHANA, 6, rue Quinson-  
nat, 93200 Saint-Denis. Tél. : 01.48.22.37.23.

Ech. Tosh 2 PSX ctre Project X2 + vds GG + 6 jx  
et GB 6 jx. William MARIGHETTI, 19, rue Princé-  
pale, 57340 Morhange.  
Tél. : 03.87.86.12.13.

Ech. SNIN + 15 jx + Acc. ctre PSX + 4 jx + 1 ou 2  
pad. Gary STRAUSS, 16, rue Jules Ferry, 33310  
Lormont. Tél. : 05.56.06.73.72.

Ech. SFC + 10 jx + PC GT + Coregraf + 4 jx, px :  
2 000 F ou jx PSX. David PRUD'HOME, 5, rue  
du Merisier, 77430 Champaine-sur-Seine.  
Tél. : 01.64.23.54.46.

## ACHATS

Ach. jx SNIN : Alcamest, Lufia 2 + Autres RPG,  
Nhl 94, soul Blazer... Jérôme LE FLOCH, 24 bis,  
bd des Frères Maillet, 29000 Quimper.  
Tél. : 02.98.95.51.78.

Ach. CD Démo Final Fantasy 7, env. 100 F ou éch.  
Nicolas KOMAROV, n° 9 lot. les Arnaves, 30800  
Saint-Gilles. Tél. : 04.66.87.36.32.

Ach. playstation ou 3 DO + jx. Frédéric DUBOS,  
6, avenue de Bourgogne, 60000 Beauvais.  
Tél. : 03.44.05.02.33.

Ach. jx PSX (Eur) px sympas (Maxi : 200 F). Oli-  
vier FISCHER, 25, rue René Six, 62640 Mon-  
tigny-en-Gohelle. Tél. : 03.21.75.53.02.

Ach. jx PC Engine (Ninja Spirit, Splatter House...),  
Thomas CABALE, PK 8, RN 2, 97351 Matoury-  
Guyane FRS. Tél. : 05.94.35.60.35.

Ach. Street Racer sur PSX. Vincent TOURNIER,  
5, le Clos des Coureche, 34690 Fabregue-  
Hemaull. Tél. : 04.67.85.19.19.

Ach. jx 3 DO mad doc mac CR 2 et pist. 198 F.  
Anthony ORDRONNEAU, Saint-Etienne de Mer  
Mort, 14, rue des Landes, 44270 Machecoul.  
Tél. : 02.40.31.12.05.

Ach. jx PSX new Formula 1, Adidas, Wipe Out  
2097 etc. px : 200 F. Michael VAN-IMSCHOOT,  
15, rue du Docteur Calmette, 10200 Bar-sur-  
Aube. Tél. : 03.25.27.78.21.

Ach. playstation avec ou sans jx. Florent HEY-  
MANN, 6, rue du Monument, 38300 Bourgoin-  
Jallieu. Tél. : 04.74.93.64.78.

## Bon pour une annonce gratuite\*

Écrivez lisiblement en caractère d'imprimerie le texte de votre  
annonce (une lettre par case, une case pour chaque espace) et  
ne cochez qu'une rubrique. Les petites annonces ne peuvent être  
domiciliées au journal : vous devez donc donner toutes les coor-  
données utiles. Les petites annonces sont gratuites. Seules les  
annonces rédigées sur le bon à découper original de CE numéro,  
valable pour UNE seule petite annonce, seront publiées. Nous  
publierons prioritairement les annonces des lecteurs abonnés, qui  
joindront l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une  
demande d'abonnement. Nous éliminerons impitoyablement les

annonces douteuses, susceptibles d'émaner de pirates. La loi du  
3 juillet 1985 (article 47) n'autorise qu'une copie de sauvegarde  
pour l'usage privé de celui à qui est fourni le logiciel. Toute autre  
reproduction d'un logiciel est passible des sanctions prévues par  
la loi. L'article 425 du Code pénal stipule que « la contrefaçon  
sur le territoire français est punie d'un emprisonnement de trois  
mois à deux ans et d'une amende de 6 000 à 120 000 francs ou de  
l'une de ces deux peines seulement ». Nous vous rappelons enfin  
que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être  
utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

à retourner à Consoles + P.A. : 150, rue Gallieni, 92514 Boulogne Cedex

Consoles + n° 61

### RUBRIQUE CHOISIE :

☐

ACHATS

☐

VENTES

☐

ÉCHANGES

☐

CLUBS

NOM : \_\_\_\_\_

PRÉNOM : \_\_\_\_\_

ADRESSE : \_\_\_\_\_

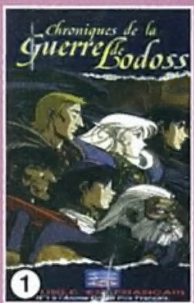
TÉL. : \_\_\_\_\_

ajouter 16.1 pour Paris et R.P.

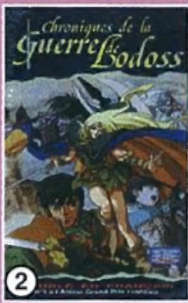


\* Attention, les PA dont le numéro de téléphone n'est pas écrit lisiblement et dont l'adresse n'est pas indiquée seront éliminées.  
Nos PA sont publiées dans la limite de la place disponible.





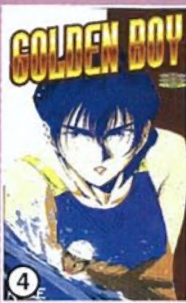
Lodoss VF Vol 1



Lodoss VF Vol 2



Gunsmithcats Vol 2



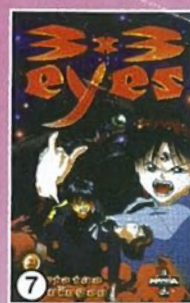
Golden Boy Vol 2



Galaxy Express 999



3 x 3 Eyes Vol 1



3 x 3 Eyes Vol 2



Crying Freeman Vol 1



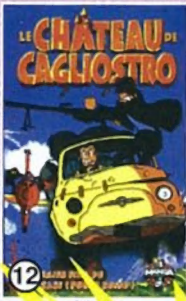
Burn Up



Cutey Honey



Macross Robotech



Lupin



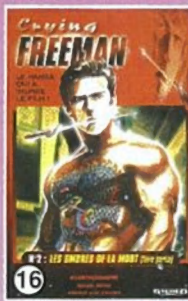
Moonlight



Porco Rosso



Bubblegum Crisis Vol 1



Crying Freeman Vol 2



Burn Up



Cutey Honey



Ran Vol 3



Cobra Vol 9



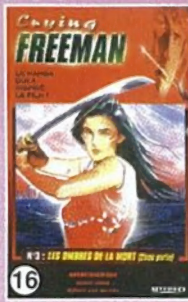
Cobra Vol 10



Cobra le film



Bubblegum Crisis Vol 5



Crying Freeman Vol 3



Ken le survivant



Monster City



Ran Vol 3



Cobra Vol 9



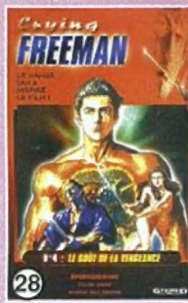
Cobra Vol 10



Cobra le film



Bubblegum Crisis Vol 5



Crying Freeman Vol 4

Urotsukidoji 3 Vol 4  
Int - 18 ansImma Yojo Vol 1  
Int - 18 ansImma Yojo Vol 2  
Int - 18 ansOgenki Clinic  
Int - 18 ansAnge des ténèbres Vol 3  
Int - 18 ansTwin Dolls Vol 1  
Int - 18 ansTwin Dolls Vol 2  
Int - 18 ans

Armirage 3 Vol 1

**3 K7 Au Choix**  
Chacune  
+ Frais d'envoi

**Nombreux autres titres disponibles**  
**Contactez-nous au**  
**01.69.21.84.84**

**3615 CROPUCE**  
**Grand Concours en Janvier**  
**Des Centaines de Cadeaux**  
2,23 F / Minute

**ALLEZ VOUS GAGNER ?**  
**1er Prix 3000 F en Bon D'achat**

**BON DE COMMANDE** à envoyer à : AMICROPUCE 4 Av Condorcet 91260 Juvisy / Orge  
Si vous ne voulez pas alimenter votre magazine envoyer-nous votre commande sur papier libre  
Pour les produits interdits au moins de 18 ans, une photocopie de preuve de majorité est demandée

Désignation de l'article	N° K7	Frais de port et d'emballage
Je choisis 1 K7 je joins mon règlement de 119 F + Frais d'envoi		Envoi Colissimo 35 F
Je choisis 2 K7 je joins mon règlement de 218 F + Frais d'envoi		Chronopost France Métrop 70 F
Je choisis 3 K7 je joins mon règlement de 297 F + Frais d'envoi		Autres Destinations 65 F
Je choisis 4 K7 je joins mon règlement de 396 F + Frais d'envoi		Contre remboursement 80 F
Je choisis 5 K7 je joins mon règlement de 495 F Frais d'envoi Gratuit		Contre remboursement +45 F
Je choisis 6 K7 je joins mon règlement de 594 F Frais d'envoi Gratuit		
Participation aux frais de port et d'emballage		
C9701	Total à payer	

Nom \_\_\_\_\_  
Prénom \_\_\_\_\_  
Adresse \_\_\_\_\_  
Code Postal \_\_\_\_\_ Ville \_\_\_\_\_

Tél \_\_\_\_\_

Expire à fin : \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / \_\_\_\_

Signature des parents pour les mineurs \_\_\_\_\_

Votre N° de téléphone pour vous joindre en cas de rupture d'un article \_\_\_\_\_

Toutes les commandes sont livrées par colisissimo entreprise. Attention les prix indiqués dans cette publicité sont réservés à la vente par correspondance. Prix et offres sont disponibles dans la limite des stocks disponibles. Prix revendus sans préavis. Toutes marques citées sont des marques déposées par leurs propriétaires respectifs. Photo non contractuelles.



# STREET RACER™



**8 JOUEURS... 3D... COUP DE FOUDRE ASSURÉ !**



Plus de 24 circuits...



un environnement 3 D...



8 joueurs en simultanée...



une course endiablée !

